3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

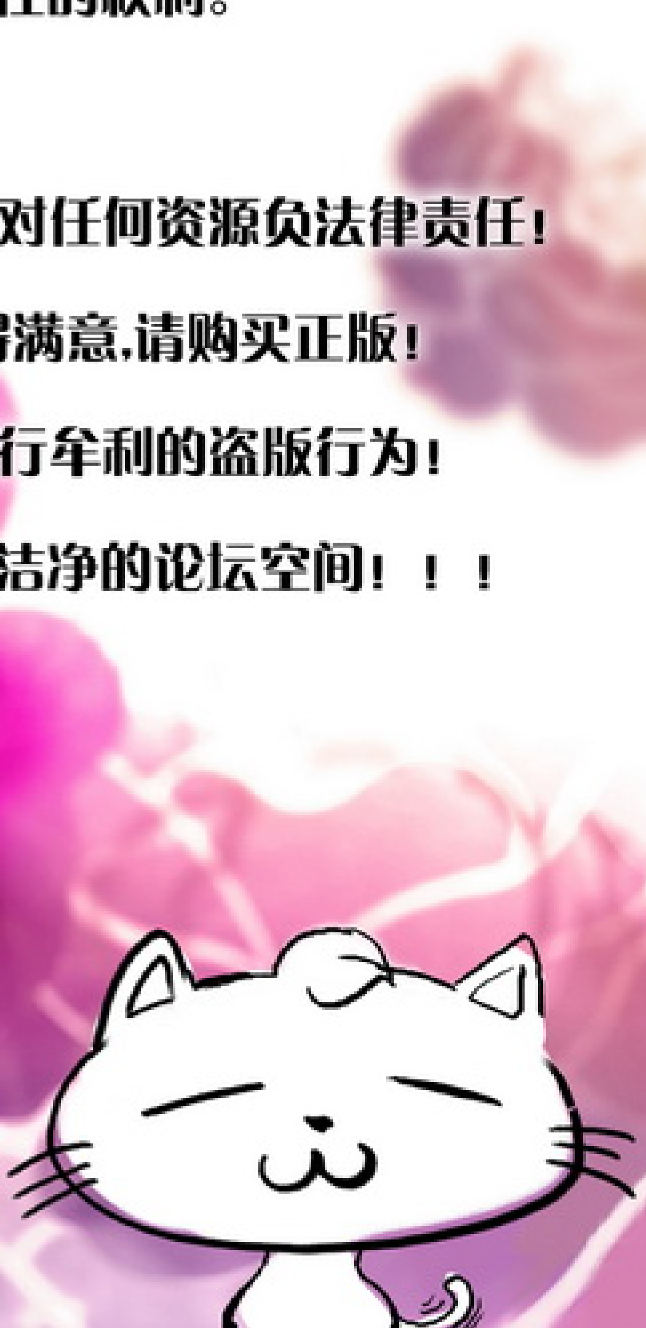
严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！



话 梅 工 作 室 免 责 声 明

本工作室发布的所有文章及书刊均来自于网络及个人收藏，版权归相应出版社及作者所有！

本工作室不使用书刊内容进行商业活动或盈利。

书刊文章内容作者负其文责，概不代表本工作室立场
。
如果我们的内容对您的权利造成了侵犯，请联系我们，我们会尽快撤销相关内容
。
话梅工作室提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，违反者后果自负，本工作室不承担连带责任。

话梅工作室仅提供一个爱好者交流平台，将不对任何资源负法律责任。

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您喜欢，请购买正版。

话梅工作室严厉谴责任何形式的利用本工作室发布内容进行的盗版行为。

望大家共同努力，创建一个和谐美好的网络环境。

THE KING OF POCKETGAMES

掌机王SP

VOL.33

特别策划

爱♥情备忘录

——情人节游戏浪漫谈

卷首特报

——NDS Lite详细情报

攻略研究

生化危机 死亡寂静 NDS

失落的魔法 NDS

死神BLEACH DS 驰骋苍天的命运 NDS

钢铁之羽 NDS

英雄传说 海之槛歌 PSP

激·战国无双 PSP

话梅杂志&3DM-SMV

一等奖

1名　奖品：SONY PSP掌机(豪华版)

二等奖

1名　奖品：新版NDS Lite

三等奖

3名　奖品：全球同步上市的iQue micro

四等奖

3名　奖品：背光版小神游SP

这里并非上演神话

看掌机王SP得大奖

纪念奖300名　　奖品：五款精美奖品随机抽取

《FFX》金属封面笔记本

尤娜挂饰手机绳

迷彩腰包

游戏主题T恤

运动护腕

只要在2006年3月12日前（以邮戳时间为准）剪下本辑“掌门人SP”栏目中249页中右下角的印花并贴在信封背面或明信片背面，寄至“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部收，邮编730020”您将有机会获得以上奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第35辑上公布，敬请关注。

本辑特别关注

话梅杂志&3DM-SMV

美术总监:吴松

掌机王Sp
Vol.33

本期赠品

《圣剑传说 DS》明信片

口袋光环 VOL.33

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

目录

卷首特报 004

更小！更轻！更亮！
NDS改良型——NDS Lite公布

掌机情报站……006

6 传说RPG终见天日 《Mother3》今春纯朴登场
6 昔日黑马再创新高 《怪物猎人 携带版》出货量突破50万
7 任天堂公开申请两个声音识别新专利
8 彻底打击水货 神游DS Lite即将推出？

最新日本掌机游戏周间销量榜……009

汉化讯息台……010

掌机黄金眼……012

前线狙击……016

16 女神侧身像 蕾娜斯
19 真・三国无双 二度进化
20 街 命运的交叉点 特别篇
22 恐怖惊魂夜2 特别篇
24 未名传奇2 战士机密
26 分裂细胞 本质
28 虹吸战士 黑镜
30 筋肉人 肌肉时代
32 极魔界村
34 电车GO！口袋版 大阪环状线篇
35 模拟火车 携带版 京成・都营浅草・京急线
36 无瑕人生 新牧场物语
37 杀戮地带 解放
38 大航海时代Ⅳ 新航路
40 圣剑传说DS 玛娜之子
45 壮志凌云
46 洛克人ZX
48 风雨传说

专题企划……051

51 爱情备忘录——情人节游戏浪漫谈

特快专递……063

63 喷气机GO！
68 信长的野望 将星录
72 忍者神龟3 变种噩梦
75 七田式训练 右脑锻炼DS 瞬间胜负！记忆力・集中力・判断力
78 重金属卡车司机
82 狗狗

攻略透解……085

85 失落的魔法
98 生化危机 死亡寂静
111 死神BLEACH DS 驰骋苍天的命运
138 钢铁之羽
145 英雄传说 卡卡布三部曲 海之槛歌

研究中心……156

156 火热秘技
158《激・战国无双》补完篇
——最终武器终级研究+全部技能习得方法

软件大观园……163

163 《任天狗》．《欢迎来到动物之森》专用修改器使用详解
166 梦想的延续——Goomba Color测评
168 掌机软件大集合
172 掌机软件新闻
175 PSP热点新闻追踪
180 PSP2.6破解直击——Eloader v0.95 beta疾速研究报告
184 1.5享受2.5的乐趣——Mph Firmware Loader设置详解

话梅杂志&3DM-SMV

CONTENTS

硬件发烧馆……187

187 PASSKEY2实测
190 硬件短消息
192 掌机市场扫描
194 老树新枝——EZ1烧录NDS游戏详细报道
198 穷根究底——五个被忽略的NDS问题实解

掌机王自由谈……201

201 恶魔城——我的掌机之路
203 2005矛盾大乱谈
206 生化记

游戏万花筒……208

208 游戏万花筒
212 忍者之里
214 轻松日语教室
216 游戏美图秀

掌上动漫游……218

专区地带……222

222 GBA游戏补完计划
226 乙女的花园
230 手机游戏吧
232 口袋妖怪广播台
234 超级战争专区
236 牧场生活

掌门人SP……238

238 掌门人SP
244 Levelup坛友互动专栏
245 热点大家谈
246 小编寄语
248 交流空间
250 问题地带
252 中奖者的反馈
253 《掌机王SP》第31辑中奖名单

掌机游戏综合发售表……254

口袋光环 精彩内容导视……256

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A・RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A・AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟/战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S・RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台
N-Gage	N-Gage，Nokia公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
WSC	Wonder Swan Color，Bandai公司出品
小神游GBA	小神游Game Boy Advance，神游科技有限公司出品

游戏索引

GBA

狗狗 82
铸剑物语 初始之石 156

NDS

大航海时代Ⅳ 新航路 38
风雨传说 48
钢铁之羽 138、157
洛克人ZX 46
喷气机GO！ 63
七田式训练 右脑锻炼DS
瞬间胜负！记忆力・集中力・判断力 75
忍者神龟3 变种噩梦 72
生化危机 死亡寂静 98
圣剑传说DS 玛娜之子 40
失落的魔法 85
死神BLEACH DS
驰骋苍天的命运 111、156
信长的野望 将星录 68
重金属卡车司机 78
壮志凌云 45

PSP

大航海时代Ⅳ 新航路 38
电车GO！口袋版 大阪环状线篇 34
分裂细胞 本质 26
虹吸战士 黑镜 28
激・战国无双 158
极魔界村 32
街 命运的交叉点 特别篇 20
街头霸王ZERO3 ↑↑ 156
筋肉人 肌肉时代 30
恐怖惊魂夜2 特别篇 22
模拟火车 携带版
京成・都营浅草・京急线 35
女神侧身像 蕾娜斯 16
杀戮地带 解放 37
未名传奇2 战士机密 24
无瑕人生 新牧场物语 36
英雄传说 卡卡布三部曲 海之槛歌 145
真・三国无双 二度进化 19

话梅杂志&3DM SMV

卷首特报

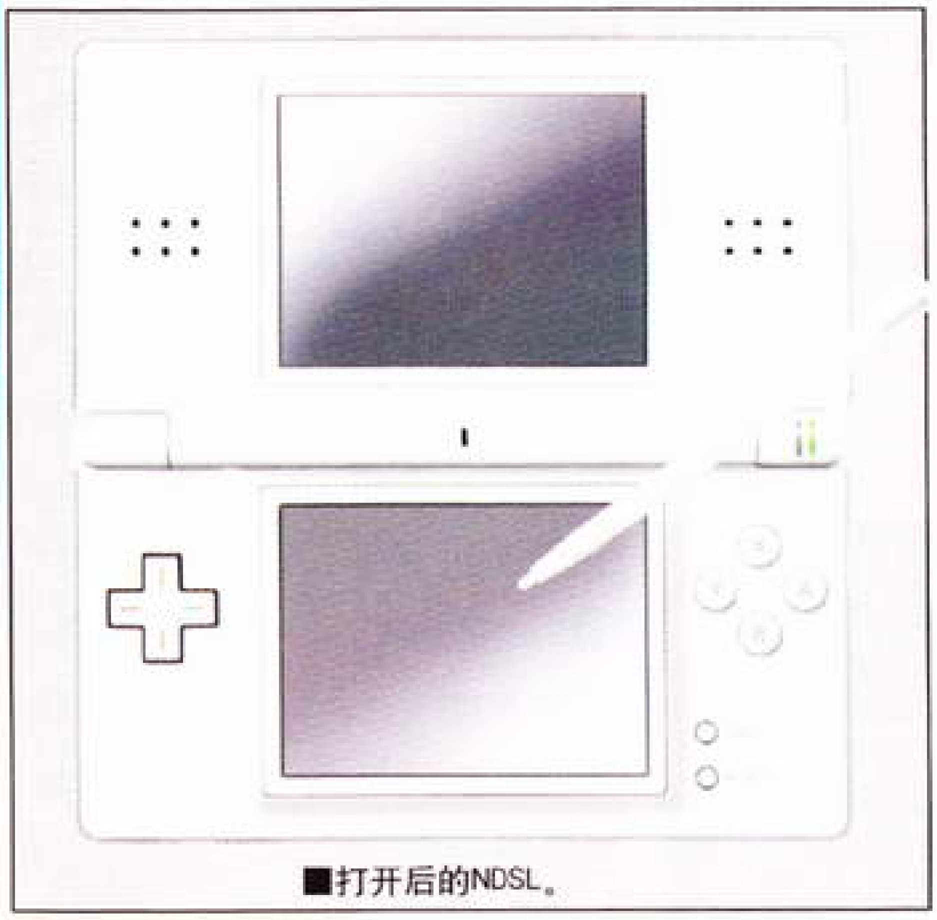
文 LIKY

更小！更轻！更亮！

NDS改良型——NDS Lite公布

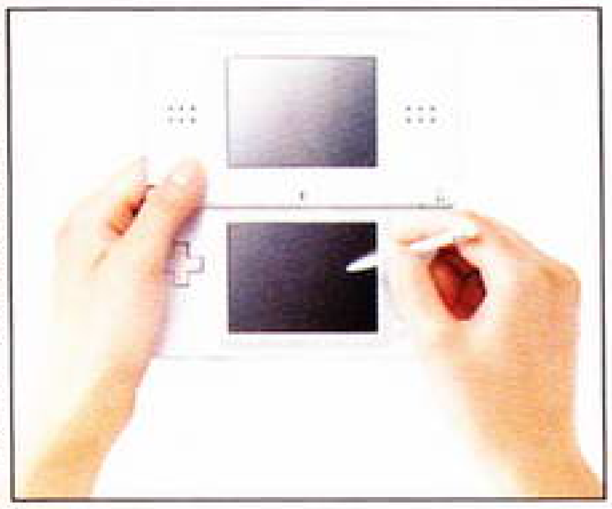
2006年1月26日，任天堂社长岩田聪向外界宣布，NDS的改良版本NDS Lite(以下简称NDSL)将于3月2日在日本发售，售价16800日元，并同时公布了NDSL的造型，这一消息顿时震惊了业界。

也许早在NDS发售那一天，很多人都已经能预见到NDS改良版的出现(NDS留出的改进空间实在太大了)，不过大家可能都没想到NDSL来得这么快，因为现在距离NDS的发售过了才仅仅一年的时间……出现在我们眼前的NDSL外形更加时尚，也更加小巧和轻薄，屏幕质量也更好……接下来就让我们一同来看看NDSL带给我们的惊喜吧。



■打开后的NDSL。

■折叠后的NDSL。



NDSL在外形上进行了瘦身，折叠后的NDSL四四方方，没有了NDS凹凸的流线型设计，但显得更加浑然一体。主机打开后看起来简洁了许多，Start键和Select键移动到了ABXY键的下方，而电源键则不见了踪影（移动到了主机侧面），麦克风口则跑到中央转轴处。另外，在转轴处的最右边可看到状态指示灯。

NDS Lite与NDS的对比

■与NDS对比，可以看到NDSL明显小了一圈。

NDS Lite	
主机尺寸	（长）133.0×（宽）73.9×（厚）21.5mm（折叠时）
重量	218g

NDS	
主机尺寸	（长）148．7×（宽）84．7×（厚）28．9mm（折叠时）
重量	275g

话梅杂志&3DM-SMV

■ 触控笔的插口位置改变到主机右侧。另外电源键也处于这一侧。(如图1)

■ NDS卡带的插槽仍然在主机顶部，在顶部还可以见到充电的电源插口。(如图2)

■ GBA卡带插槽仍在主机下部，不过GBA卡带不能完全插入，会多出约1厘米，这真是个不小的设计缺憾。在主机底部还可以看到音量调节钮和耳机插孔，所处位置与NDS的一样。(如图3)

■ 主机会附送一个GBA插槽封盖，没有插入GBA卡带的时候可以插上这个封盖，避免灰尘进入。(如图4)

深入解析NDSL

■屏幕素质大幅改进

NDSL的CPU、内存等硬件规格与NDS完全一样，不过屏幕则经过大幅改进，采用的是全透射型TFT液晶，NDS的是半透射型TFT液晶，半透射型TFT液晶在关闭背光的情况下还可以通过反射光看清屏幕(比如NDS在太阳底下关闭背光也可看清屏幕)，全透射型在关闭背光的情况屏幕是一片漆黑的，比如GBM和PSP屏幕都是这种类型，不过全透射型TFT液晶的画面更加鲜艳和明亮，对比PSP和NDS的屏幕可明显感受到这一点。NDSL采用26万色全透射型TFT，并且可进行4级亮度调节，实际效果远远超过NDS屏幕。

■电池续航能力大幅增加

NDS的连续游戏时间是6～10小时，而NDSL在这方面又做出了大幅提升，在屏幕使用最低亮度的情况下，连续游戏时间可长达15～19小时，这实在是个惊人的数字，当然，如果提高屏幕亮度，连续游戏时间会变少，具体如表。

充电时间方面，NDS充满电大约需要4小时，而NDSL只需要3小时左右。

最低亮度	约15～19小时
低亮度	约10～15小时
高亮度	约7～11小时
最高亮度	约5～8小时

■其他

1.NDSL的触控笔相比NDS的增长了1cm，直径也增加了1mm。

2.NDSL附带的挂机绳上没有了滑片，与NDS的不同，所以不能戴在拇指上操作了。

3.NDSL的电源插口与NDS和GBM的都不相同，所以NDSL不能使用NDS或GBM的电源，NDSL附带的电源也不能用在NDS和GBM上。

4.NDSL调节屏幕亮度是在系统菜单中设置的，并不能通过按钮调节。

5.NDSL的系统菜单与NDS基本一样，除了将原来"关闭背光"的选项改变为"调节背光亮度"外，其他并没有任何改变。

6.NDSL关机时需要将电源钮往上按住一段时间，类似于PSP的关机方法。

首发3种颜色任你选

NDSL预定于3月2日在日本发售，售价16800日元，折合人民币约1200元。首发时将有水晶白(Crystal White)、冰蓝（Ice Blue）和海军蓝（Enamel Navy）三种颜色同时发售。每台主机的包装内都含有NDSL专用变压器、触控笔(两支)、GBA插槽封盖和一根挂机绳，触控笔和封盖的颜色与主机颜色相同。

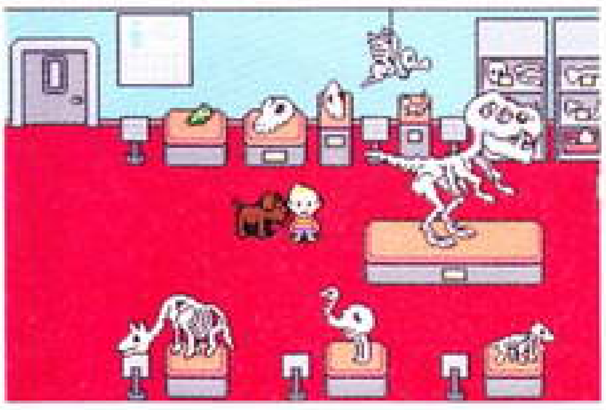
好了，这次关于NDSL的介绍就先告一段落，等到主机发售后，我们会第一时间给大家带来主机详细评测，敬请期待。

话梅杂志&3DM-SMV

掌机情报站

ALL THE LATEST POCKET GAME NEWS!

软件 传说RPG终见天日 《Mother3》今春纯朴登场



▲画面中央带着小狗的“小黄毛”应该就是本作的主人公了吧。

如果要问任天堂最具代表性的RPG是什么，也许很多老玩家都会毫不犹豫地说出《Mother》这个名字。这个最初登场于FC平台的RPG系列虽然在国内人气并不算高，但在日本却拥有着相当一部分死忠。其实“《Mother》系列”的最新作最早在SFC时代就已经宣布了制作计划，但最后却陆续跳票到了64DD、N64卡带和GBA上，新作的副标题也曾经历了数次变更，其间还曾一度夭折过。

去年年末，游戏的制作人系井重里先生在其个人网站上宣布了GBA版《Mother3》铁定会在今年春季与广大玩家见面。果不其然，没过多久任天堂官方就正式对外宣布了游戏将于今年4月20日正式发售。目前游戏的官方网站也已经开启，并且正在不断更新中。除了前段时间已经提供的主题曲下载外，在最近一次的更新中还首次公开了游戏的画面。以被PSP和NDS华丽的画面宠坏的玩家的眼光来看，《Mother3》的画面完全可以用“惨不忍睹”来形容，但是熟悉该系列的玩家应该非常明白，游戏带给玩家的感动绝不仅仅来自于画面，游戏独特的世界观和体贴的设定都是让玩家们深深着迷的重要因素。

自前作《Mother2》在1994年登场以来，“《Mother》系列”的新作已经有整整12年没和玩家们见面了。目前，GBA版的《Mother3》的开发已经进入了最终测试阶段，相信一路跟着这个系列走来的玩家在4月20日那天都会毫不犹豫地对它们心目中的这款神作举双手支持。

▲游戏的画面很朴素，即使在GBA游戏中，这样的画面也已经算简陋的了吧。

软件 昔日黑马再创新高 《怪物猎人 携带版》出货量突破50万

近日Capcom宣布，截至2006年2月8日，它们为PSP制作的动作游戏《怪物猎人 携带版》在日本国内的出货量已经突破了50万大关。

《怪物猎人》原是Capcom于2004年3月推出的一款对应PS2网络的动作游戏，凭借高超的游戏性以及游戏中独特的与巨大史前怪物作战的强烈冒险感受到了玩家们的一致推崇，并取得了当年日本CESA颁布的最优秀游戏大奖。去年1月20日推出加强版《怪物猎人G》以来，这匹曾经的黑马人气度又得到了进一步提升。《怪物猎人 携带版》是在PS2版《怪物猎人G》的基础上推出的PSP移植强化版，在去年12月1日首发后，创下了首周11万套左右的日本国内PSP软件最高首周贩售纪录，并在很长一段时间内出现了缺货等情况。目前，出货量已突破50万的本作已经是“《怪物猎人》系列”中销量最

&3DM-SMV

高的一款作品，其销量甚至已经超过了PS2版前两作的总和。2月16日，能够与其进行联动的PS2版《怪物猎人2》发售后，它的销量应该还能够得到进一步地提升。

由于《怪物猎人 携带版》在PSP上实在是太过成功了，制作人田中刚最近在接受日本媒体采访时公开表示，如果可以的话，还想在PSP上再做一款《怪物猎人》新作。其实即使田中先生不这样表示，玩家们心中也肯定早就默认了PSP版续作的存在，因为对于这样一款人气作品，厂商是不可能不出续作的。

事件

SCE免费租借PSP掌机给观光客 《Talkman》成为游客随身翻译

不久前，SCE宣布了与著名的旅游观光公司——日本的JTB公司进行一项合作计划，可以对通过包价旅游去韩国进行观光的游客免费租用SCE的掌机PSP及翻译软件《Talkman》，从而取代以往的随行翻译。SCE希望能通过此项合作提高PSP主机的知名度，而JTB公司则希望可以借此吸引更多的前往韩国旅游的游客。《Talkman》是SCEJ于去年11月推出的一款具有简单翻译功能的软件，能够对应日、中、

韩、英四种语言，同时也是PSP上第一款对应语音的软件。

事件

任天堂公开申请两个声音识别新专利

美国专利局日前在其官方网站上公开了2个新专利申请，这两个申请是任天堂公司于2004年7月提出，但直到最近才正式对外公开。

这两个专利都是与声音识别相关的。一个是被称为"Remote Video Game Play"的声音变换系统，它比《任天狗》的操作更加先进，玩家所说的语言将会变为文字显示出来，并且根据发音的不同文本的风格将会发生变化，例如你对着麦克风大声喊出声音，屏幕上将出现巨大的字体。

另一个专利是有关语音聊天的"Amplitude-Based Virtual Ranging"。例如在游戏中谈话对手所操作的角色如果距离自己所操作的角色很远，那么就要相对地提高音量对方才能够听得到。

软件

情人节不再寂寞 耀西陪你渡过

本刊曾经为大家介绍过神游公司将要推出全中文版《摸摸耀西-云中漫步》(本刊译作《捕捉！触摸！耀西》)的相关报道，现在这一由神游公司所推出的第三款全中文行货DS游戏终于已于2月14日在全国正式发售了。

《摸摸耀西》于去年1月27日在日本首发后受到了不少玩家的好评，并且在日本国内创造了累计约20万套的销量，《掌机王SP》也曾在第一时间带给了读者游戏的相关介绍。这次神游公司选择在情人节为大家献上本作的完全中文版，可以说是广大国内玩家的一大福音。在温馨浪漫的情人佳节，这样一款充满着可爱风格的游戏绝对是情侣之间馈赠之佳品，当然如果你还是单身的话，买一盘回去让俏皮可爱的小耀西陪你一起渡过也是不错的选择。

▲游戏中的菜单也经过了系统地中文化。

硬件 彻底打击水货 神游DS Lite即将推出？

除了前面报道的全中文版《摸摸耀西－云中漫步》外，我们还从相关渠道了解到一条令全国神游DS玩家们振奋的消息。那就是神游公司将会在近期上市神游DS Lite。虽然截稿前神游官方还未正式公布这一消息，但从去年神游GBM的火速跟进来看，神游DS Lite的推出基本上已只属时间问题。在玩家们最为关心的价格方面，鉴于目前神游DS的价格已经与水货NDS相差无几，因此在价格问题上相信神游也不会让我们失望。如果你想看到全中文界面的新款DS主机，那么就静候神游为我们带来佳音吧。

《我们的太阳DS》

近日Konami公布了旗下著名A·RPG游戏《我们的太阳》的NDS版最新作。据悉，NDS版的《我们的太阳》比起GBA平台上的前两作来，最大的不同在于在NDS的上屏会出现一个“人工太阳”。另外，游戏中也将会有各种天候的变化。

《剑舞者 千年之约定》

据SCEH表示，暂定于3月2日发售的PSP原创RPG作品《剑舞者 千年的约定》(本刊译名)将于同日推出全中文版，中文版全名为《剑舞者 千年之约定》。

《深黑迷宫》

预计在今年3月23日登场的NDS迷宫冒险RPG《深黑迷宫》的制作阵容可谓十分强大，不仅邀请到了曾为《超时空之钥》等作品撰写剧本的加藤正人负责游戏剧本的撰写，而且还请来了音乐大师光田康典为游戏谱曲。据最新消息表示，本作的预约特典将会是一张游戏的OST，喜欢光田大师作品和喜爱剑与魔法世界观的玩家们可不要错过了。

《天诛 暗影》

FromSoftware最近宣布他们在NDS上的第一款作品《天诛 暗影》将在今年4月6日正式发售。由于NDS主机机能的限制，游戏无法实现如PSP那样精美的画面，因此制作人大胆改变了游戏的画面风格，在游戏方式上也将融入像《影牢》那样的陷阱设置系统。另外，游戏也将通过任天堂Wi-Fi网络来实现通信对战。

《沙加 开拓者》PSP版？

最近有消息称原Square在PS上推出的第一款“《沙加》系列”作品《沙加 开拓者》将会推出PSP的移植版，不过该消息目前还只属传闻，并没有得到SE的确认。

《女神侧身像 蕾娜斯》

马上就要在3月2日发售的PSP RPG大作《女神侧身像 蕾娜斯》的预约特典为一本叫做《VISUAL PROFILE》的小册子，虽然PS2版的《女神侧身像 希尔梅丽亚》目前尚未公布发售日，不过其预约特典却也已公开，为一本叫做《VISUAL PROFILE 2》的画册。据SE称，这两本《VISUAL PROFILE》之间将会存在联动关系，不过联动的具体内容目前尚未公布。

《铁拳PSP》

据日本媒体确认，Namco超人气3D格斗游戏“《铁拳》系列”即将有新作在PSP上推出，不过目前该游戏的具体细节还没有公开，还无法确定到底是移植作品还是一款原创之作。

《银河战士 Prime 猎人》

据最新公布的消息表示，将在NDS上推出的《银河战士 Prime 猎人》不光只没有对战功能，还将支持玩家们进行语音聊天。通过VoIP网络传送技术和NDS内置麦克风，玩家之间便可以进行语音交流。但是目前要做到这一点还必须要具备麦克风、网络连线等设备，而且聊天功能只能在休息室中开启而非在战斗过程中进行。

最新日本掌机游戏周间销量榜

累计时间2006年1月23日～2006年1月29日

《成人英语锻炼DS》取得了预想中的好成绩，首周销量超过了20万，而《死神BLEACH 驰骋苍天的命运》的首发成绩也不错，在日本还一度出现过缺货的情况。本次销量榜上依然是NDS游戏占据了绝对优势，而且其中有不少游戏的累计销量均已超过了100万。PSP游戏方面，依然只有一款《怪物猎人 携带版》在撑场面，实际销量即将达到40万。

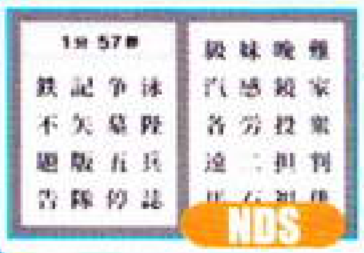
第1位 成人英语锻炼DS 学英语

本作能否在日本掀起全民学英语的热潮呢？

周间销量 23万1770套
累计销量 23万1770套

■Nintendo ■ETC ■2006年1月26日发售 ■3800日元

第2位 东北大学未来科学技术共同研究中心川岛隆太教授监修 进一步成人脑力锻炼DS



人气女星松岛菜菜子出演的广告让本游戏深入人心。

周间销量 11万2140套
累计销量 108万4857套

■Nintendo ■ETC ■2005年12月29日发售 ■2800日元

第3位 欢迎来到动物之森

通过Wi-Fi来交换家具是本游戏的最大乐趣之一。

周间销量 9万3433套
累计销量 173万9468套

■Nintendo ■AVG ■2005年11月23日发售 ■4800日元

第4位 东北大学未来科学技术共同研究中心川岛隆太教授监修 成人脑力锻炼DS

正是本作的热卖让脑力锻炼游戏在日本成为了一种社会现象。

周间销量 7万8197套
累计销量 140万9842套

■Nintendo ■ETC ■2005年5月19日发售 ■2800日元

第5位 死神BLEACH DS 驰骋苍天的命运

本作玩起来十分爽快，很有《魔强统一战》的感觉。

周间销量 3万4898套
累计销量 3万4898套

■SEGA ■FTG ■2006年1月26日发售 ■4800日元

第6位 马里奥赛车DS

NDS

■Nintendo ■RAC ■2005年12月8日发售 ■4800日元

周间销量 3万2812套
累计销量 105万9888套

第7位 轻松头脑教室

NDS

■Nintendo ■ETC ■2005年6月30日发售 ■2800日元

周间销量 2万9708套
累计销量 113万9636套

第8位 怪物猎人 携带版

PSP

■Capcom ■ACT ■2005年12月1日发售 ■4800日元

周间销量 2万 981套
累计销量 36万1382套

第9位 宠物蛋的小店

NDS

■Bandai ■SLG ■2005年9月15日发售 ■4800日元

周间销量 1万6909套
累计销量 96万9746套

第10位 马里奥和路易RPG2

NDS

■Nintendo ■A・RPG ■2005年12月29日发售 ■4800日元

周间销量 1万5328套
累计销量 31万3576套

汉化讯息台

文 小志　编 马修

上次还在说圣诞节期间汉化游戏的数量不多，没想到新年一到便捷报频传。春节里，汉化工作者铆足了劲地发布喜讯。表现稳定的PGCG汉化组和TGB汉化工作室以及争相涌现的个人汉化者都为汉化游戏添砖加瓦。下面就一起来看看新年期间的汉化作品吧。

《多卡邦怪物猎人》试玩版6

首先补上因为截稿日而落掉的2005年最后一个汉化游戏——《多卡邦怪物猎人》汉化版，作者SJF在12月份曾经两度更新了补丁，目前的最新版本是31日发布的试玩版6，本版把此前一直没有来得及制作的标题LOGO汉化，中文标题的效果看上去就是美观。另外作者也把大地图上的地名图片一并汉化完成，文本方面追加了任务3的剧本，还用WORD的拼写检查修改了任务1和2的剧本。

《超级机器人大战OG2》1.11修正版

元旦前后，星组汉化人员针对玩家在论坛中提出的《超级机器人大战OG2》汉化版中的一些BUG进行了修正，汉化人员西XX对新的1.11版汉化补丁进行了如下解释：1.第12话和28话文不对脸的问题解决；2.部分错别字修正；3.第22话标题偏移问题解决；4.重画了title标题；5.第41话熟练度死机问题解决；6、某话熟练度文字偏移问题解决；7.卖出芯片说明中多一行文字的问题解决。各位玩家及时更新补丁，并继续为他们寻找BUG吧。（星组交流之家地址：http://bbs.newwise.com/。）

《格斗之王EX2》汉化测试版

1月20日，新近加入PGCG汉化组的恒星月发布了由他负责汉化的GBA格斗强作《格斗之王EX2》的汉化测试版补丁，从12月27日对外宣布汉化此游戏起，这是恒星月第一次发布成型的补丁。目前的测试版汉化了一些战斗胜利后的对话以及部分招式名称，虽然完成度还不高，但是却得到了众多汉化者的鼎力相助，他们是提供招式翻译的九头龙闪、提供人名翻译的灰米、提供剧情翻译的William903以及破解过场剧情的flyeyes和DNA。目前游戏的全部文本已经导出，汉化者认为游戏的汉化还有许多值得商榷的地方，因此喜欢“《KOF》系列”且有的朋友可以前往TGBUS论坛“PGCG汉化小组”版块来关注这个游戏的汉化，并希望有较好日文基础的朋友前去帮忙作者翻译。

《人型电脑天使心》完全汉化版

1月23日，PGCG汉化组的九遮一村发布了由他们汉化的GBA游戏《人型电脑天使心》的完全汉化版。目前的游戏版本为V0.9，目前的汉化进度文本已达100%，而图片也已经接近98%。汉化版本使用的ROM为CRC32:DDC4B118。本汉化版制作人员有翻译sunjk、九村、巫女桔梗、童话（友人），润色sunjk，图片DNA（MOBILE汉化组），破解九遮一村。因为游戏汉化时间极其漫长，因此发布者九遮一村略带无奈地说此游戏从N月份开始汉化，历时N个多月完成。他还尤其感谢了Sunjk的辛苦翻译，以及友人SDW-DNA的图片汉化。如果游戏过程中发现BUG，请到小组论坛（http://bbs.tgbus.com/forumdisplay.php?fid=11）反映。

《生化危机》中文汉化版v0.9

1月28日，农历乙酉年的最后一天，PGCG汉化组给广大NDS玩家献上了一份弥足珍贵的礼物，经典AVG《生化危机》在NDS上的系列最新复刻作品《生化危机 死亡寂静》的v0.9汉化版隆重发布。发布者飞云称目前汉化版的文本部分的翻译已经达到100%，而图片暂时还未动工。目前已知未汉化的图片部分有游戏开头的两行字幕、部分菜单以及书籍中的内容。飞云特别提到游戏的汉化人员、PGCG汉化组翻译Sunjk在身体不舒服的情况下坚持翻译完了所有文本，就是为了使此游戏赶在新年的时候作为礼物送给大家，希望大家多多支持sunjk，支持PGCG汉化小组的无私奉献。本游戏汉化人员为破解飞云和翻译sunjk，此外还特别感谢了“暗黑天使-雪”的大力支持。

除了必不可少的简体版本，PGCG也没有忘记对《生化》极其喜爱并且使用繁体字的港台玩家，繁体版也同时发布了。但是由于时间紧迫，简繁两个汉化版都没有做过多的测试，因此如果游戏过程中发现BUG，请至PGCG汉化组论坛(http://bbs.tgbus.com/forumdisplay.php?fid=11)反映。

《龙珠大冒险A》中文版

1月29日0时，刚刚步入农历丙戌年的玩家门又收到了来自TGB汉化工作室的新年礼物。yeyezai发布了GBA上备受好评的ACT《龙珠大冒险A》的中文版。该游戏是TGB汉化工作室在2006年新春发布的一个汉化游戏，yeyezai略带歉意地称由于汉化的经验不足，致使游戏的汉化耗时一年之多，好在目前经过相应的测试已除去死机等恶性BUG，可以放心使用。此游戏汉化情况为文本翻译100%，图片汉化99%。汉化人员有Crystal(天使汉化组)、恶梦的死神(MOBILE汉化组)、九遮一村(PGCG汉化组)、火舞烈、慕容小薇、李剑和yeyezai。工作室还特别感谢了“游戏汉化乐园”的一群热衷于汉化游戏的“网络幽魂”(“游戏汉化乐园”QQ群号：10889806)以及前面汉化人员名单中3位非TGB成员在汉化过程中提供的信息与技术支持和付出的工作，他们为游戏的早日完成添砖加瓦不少！TGB论坛的地址是http://www.tgb.name，想和汉化人员交流的朋友可以前往此处进行。也许不少朋友已经通关过此游戏了，但是亲切温馨的中文剧情触及的当年恋恋不舍的《龙珠》情怀，又怎能让你不对它心动呢?

龙珠大冒险ADV(C)

1月30日，又一款《龙珠大冒险》的中文版悄然发布，如此一来，加上D商汉化的版本，目前玩家就有3款汉化版可供选择了，对于广大玩家来说这的确是一件鼓舞人心的好事情。TGBUS论坛的注册会员dc890在借鉴了TGB汉化组版本的破解补丁后，对游戏进行了汉化。dc890翻译了92%的文本，另外8%由“我爱喵喵”完成。dc890特别感谢了游戏汉化乐园和flyeyes以及教导了他的Crystal、九遮一村、火舞烈、恒星月、艾迪、全球通等汉化界前辈。dc890谦虚地称美工比不上TGB汉化组的版本，但是剧情还是不错的，所以希望大家能给予支持，有什么不满和BUG请到TGBUS论坛“PGCG汉化小组”版块的作者原帖指出。

《山脊赛车DS》汉化测试版

2月2日，任天堂DS主题社区(http://www.ndsbbs.com/)注册会员不败之神发布了NDS赛车游戏《山脊赛车DS》的汉化测试版。这是不败之神初次进入汉化界，加之精力有限，所以目前他一个人只能汉化一些诸如此类文字量小的游戏。经测试发现该版的游戏汉化程度并不高，但是作者严谨的态度值得肯定，感兴趣的朋友可以前往NDSBBS论坛的汉化相关区下载游戏并讨论。

《模拟人生 上流社会》汉化预览版

2月5日，TGB汉化工作室的yeyezai发布了GBA游戏《模拟人生 上流社会》的汉化预览版。经常关注汉化、熟悉汉化界的朋友应当知道，这款游戏的汉化版是已故汉化工作者BeQ生前未能完成的一款作品。TGB发布该作时，也充分体现了对逝者的尊敬，在同时发布的汉化版海报上也醒目地标注着“BeQ遗作”字样。目前预览版的汉化进度大约完成了90%，而图片部分还尚未汉化，yeyezai情绪激动地提到：“如果没有BeQ的破解，没有BeQ的工具，没有sumiya后期的程序修正；没有雪翼精灵、灰米、zaocao的翻译；如果没有大家长期以来的关注……这款游戏难以最终汉化下来！”确实如此，在失去BeQ、没有了破解的情况下，游戏的汉化工作一度举步维艰，好在众志成城，我们才得以见到如今的成果。希望TGB工作室今后能继续为大家奉献优秀的汉化游戏，再次感谢所有不懈努力着的汉化者。

掌机黄金眼

POCKET GAMES GOLDEN EYES

春节期间掌机上推出的好游戏可真不少，不知大家都玩了哪里几款呢？我们这里为大家点评8款游戏，其中又以NDS游戏居多。本次较受小编们喜爱的作品要属Treasure的乱斗作品《死神BLEACH DS》以及老牌公司Taito的新感觉游戏《失落的魔法》。另外，对喜爱正统格斗游戏的玩家来说，PSP版的《街头霸王ZERO3》也是不容错过的。

栏目主持：雷伊

英雄传说 卡卡布三部曲 海之槛歌

英雄传说 ガガーブ トリロジー 海の檻歌

PSP

画面

音效

系统

雷伊：虽然在系统方面进行了一些完善，使得完成度有了一定的提高，但是总体玩法比起前两作来依然没有太大的变化。精美的画面和动听的音乐是游戏中的最大亮点，在某种意义上可以弥补平凡的战斗系统给人带来的乏味。在游戏流程的设定上做得太过于死板，不过鉴于这是一款老游戏的移植版，也无从抱怨太多。二周目众多的继承要素比较厚道。

铭风：PSP版《英雄传说 卡卡布三部曲》的最后一作，故事上讲述了身为音乐家的主角们追寻传说中的“水底的旋律”的冒险故事。游戏的画面保持了系列前两作的风格，众多出场人物形象都十分唯美，游戏的全3D化场景也给人真实秀丽的感觉。系统上的变化不大，不过在战斗中可以更换同伴了，让游戏的战斗更富有战略性。

胧月：系列三部曲的最后一作。游戏如同之前宣传的那样，剧情与音乐都有着相当高的水准。清亮的人设、蔚蓝基调的画面也让人感觉非常舒服。战斗系统中值得一提的是魔法组合与POWER槽蓄满后可以释放的即时必杀技了，很过瘾。可遗憾的是本作对游戏流程的结构把握不佳，很多时候玩家只是无聊地穿梭在两个地点来回对话，显得很拖沓。

UMD■Bandai/Falcom■RPG■2006年1月12日■1人■无对应周边■480KB

街头霸王ZERO3 ↑↑

STREET FIGHTER ZERO3↑↑

PSP

画面

音效

系统

海文：PSP版《街头霸王ZERO3 ↑↑》最大的卖点便是加入了真希、英格莉德、EAGLE、YUN四名未曾在街机及家用机版本中登场的人物，使得原本就数量众多的可选人物变得更加丰富。本作的读盘速度比较令人满意，同时还允许玩家在按键设置选项中设定一键必杀及自动联发等功能，最大程度地降低了PSP按键对操作性的影响。

胧月：老牌2D格斗游戏在PSP上的重制版本，C社这次显得非常厚道，不但加入了4名新角色，使得角色总数达到系列最多，同时4个新模式也让游戏变得超级耐玩。值得一提的是在编辑模式中，玩家可以很轻松地就做出属于自己的原创角色，投入度大增。对战方面，本作依然秉承系列一贯的高水准。遗憾的是由于硬件原因，操作起来不是很方便。

马修：第二次登陆掌机的本作移植得几近完美，将街机原作良好的打斗感得以再现出来。独特的ISM系统、来自于GBA移植版的更加适合掌机的模式加上家用机版大受好评的“世界之旅”模式，使本作成为了一款集从前各版本长处的集大成之作。至于不足，个人最明显的感觉就是PSP方向键的先天缺陷，使游戏的手感打了不少的折扣。

UMD■Capcom■FTG■2006年1月19日■1～4人■无对应周边■256KB

绝体绝命危险老爷子DS 耸人听闻的危机

绝体绝命でんぢゃらすじーさんDS ~でんぢゃらすセンセーション~

画面
音效
系统

马修： 又一款充分利用了触摸屏功能的小游戏合集，游戏的内容承袭了系列一贯的"将猥琐变态进行到底"的作风，游戏内容的猥琐程度比起以前作品又有了很大提升，有些小游戏恶搞得有点过火。游戏中一些小游戏设定得比较有问题，导致操作起来有些困难。不过游戏中的音效依旧非常恶搞，音乐也不错。交代情节的漫画也是本作的一大亮点。

软饼干： 在NDS的双屏和触摸功能下，老爷子的恶搞功力再次得到提升，猥亵的游戏内容比起GBA平台上的那几代有过之而无不及。游戏过程还是以传统漫画式的找人对话然后开始小游戏的方式来慢慢推进。由于本作中的小游戏大多都极度猥亵龌龊，所以本游戏并不适合每一个玩家，不过在百无聊赖的时候体验一下本作倒也是一个不错的选择。

海文： "《绝体绝命危险老爷子》系列"在NDS上的首部作品。正如系列的标题风格一样，游戏中的一切都给人一种极其猥琐的感觉。玩家要不断地触发各种事件并完成与事件相关的种种迷你游戏。所有的迷你游戏加起来超过了50种，这些小游戏除了极尽猥琐之能事外，还充分利用了NDS的麦克风，触摸屏等机能，是非常适合闲暇之余放松身心的作品。

推荐

卡片■Kids Station■ACT■2006年1月14日■1~4人■无对应周边■自带记忆功能

生化危机 死亡寂静

BIO HAZARD Deadly Silence

画面
音效
系统

海文： 本作并非系列第一作的单纯复刻，而是在原作的基础上增加了大量的新要素，显得很有诚意。新追加的REBIRTH模式对PS原版游戏做了一定程度的改动，敌人的配置和部分重要道具的位置都和原版有所不同，并且加入了一些需要利用触摸屏和麦克风的迷题，就算是老玩家玩起来也会有相当强的新鲜感。之前令人担心的画面质量也在可以接受的范围内。

推荐

雷伊： 已经复刻过无数次的经典AVG作品，想必在PS时代已经有不少玩家都将其烂熟了。移植到NDS上来的本作增加了对应触控笔的操作，以及一些针对NDS特有机能的迷题等，多多少少还是能够带给玩家一些新意的。但问题是，如今完成度最高的NGC重制版都已经推出这么长时间了，在这个时候推出这样一款游戏给人的感觉实在是有些微妙。

LIKY： 游戏不仅保留了原PS版的全部内容，还加入了拥有不少原创要素的"重生模式"，这次厂商的移植非常厚道。重生模式中新加入的几个利用触摸屏来解谜题的设计虽然有点鸡肋，但是主观视点的小刀杀敌模式是一个亮点，玩起来颇为紧张和刺激。由于这次没有读盘时间，所以游戏的流畅度提高了不少。新加入的联机模式关数太少，让人意犹未尽。

推荐

卡片■Capcom■A·AVG■2006年1月19日■1~4人■无对应周边■自带记忆功能

死神BLEACH DS 驰骋苍天的命运

BLEACH DS 苍天に驱ける运命

画面
音效
系统

雷伊： 和PSP上那两款好看不好玩的《死神》相比，本作在游戏性方面可以说得到了质的飞跃，同时也证明了不同水平的制作小组即使制作同一题材的游戏给人的感觉也会有天壤之别。抛开爽快的连续技以及数量众多的可选用角色不说，光是那些精美的图片、语音收集就能够让人乐此不疲了。如果有条件找人一起联机对战，那么乐趣更能倍增。

推荐

铭风： 以《死神BLEACH》改编的对战格斗游戏。游戏的故事模式忠实再现了原作中"尸魂界篇"的所有情节。游戏的可选人物超多，包括了尸魂界护庭13队的所有队长在内，总人数达到了20余人，每个角色都拥有自己独特的招数和超必杀技。游戏的手感一流，利用各种攻击方式可形成多种连击，对战时的爽快感十足。是NDS上难得的格斗游戏佳作。

推荐

LIKY： Treasure公司的实力果然令人赞叹，它为NDS玩家带来了一款素质很高的格斗作品，虽然这只是一款漫画改编游戏，但制作得相当认真，游戏的系统完成度非常高，平衡度、判定都颇具水准，尤其是手感优秀，打起来爽快无比。游戏体贴地加入了点击下屏就可发必杀技的设定，这对于初学者来说相当有用，众多的登场人物也保证了游戏的耐玩度。

推荐

卡片■SEGA/Treasure■FTG■2006年1月19日■1~4人■对应任天堂Wi-Fi连接器■自带记忆功能

3DM-SMV

失落的魔法

Lost Magic

画面
音效
系统

胧月：一款极为优秀的即时战略游戏，可谓是给NDS量身打造的作品。游戏的画面和剧情虽然都很一般，不过良好的操作感和富有策略性的战斗方式却能让玩家眼睛一亮。游戏借鉴了一些PC经典RTS的成功要素，同时对传统RTS中担任“英雄”这一角色的主角大幅度加强，近400种组合魔法的探索过程充满了乐趣。二周目全继承的设定也非常厚道。

LIKY：严格来说本作应该算是即时战略游戏，而NDS的触摸屏配合触控笔用来玩这种类型的游戏则非常合适，本作在操作方面处理得不错，玩家稍微熟悉后便可顺畅地操纵主角以及自己的部队与敌人展开激战了。游戏的最大主题就是魔法，通过在触摸屏上画图案的方式来发动魔法现在虽已不新鲜，但本作的魔法相当多，一些魔法的效果也非常有看头。

软饼干：利用NDS的触摸屏配合触控笔功能来“画出魔法”是游戏最大的特征。游戏中经常需要频繁画圈来控制自己的部队，这就好像在电脑上玩即时战略游戏，只是还需要有个慢慢适应过程，熟练RTS的朋友上手可能会比较容易一点。由于游戏中的魔法数量种类非常繁多，并且在游戏时还需要频繁使用，所以要熟记这些大大小小的魔法还真是要下点苦功夫。

卡片■Taito■A·RPG■2006年1月19日■1～2人■无对应周边■自带记忆功能

钢铁之羽

アイアンフェザー

画面
音效
系统

铭风：拥有独特世界观的正统A·RPG作品，玩家将要控制拥有神奇的七色钢铁之羽的主角们，去挽救毁灭世界的灾难。战斗时的手感不错，不过人物移动太过灵活，打斗也没有连击的快感。游戏中发动必杀需要在指定时间内在触摸屏上画上符号。此外在迷宫中冒险解迷的时候也要利用触控笔在下屏完成，可说是充分利用到了触摸机能。游戏的流程不长，值得尝试。

海文：整体风格颇为复古的一款A·RPG作品。画面背景及人物动作都刻画得非常细致，同时也没有过于复杂的游戏系统。在使用必杀技时需要在触摸屏上写下独特的文字，次数多了以后就比较容易让人产生厌烦感。游戏的人物设定比较精美，但故事性和演出效果则显得比较平淡。想再度体验SFC时期动作RPG的玩家可以尝试一下这部作品。

LIKY：游戏画面风格清新，玩起来比较轻松。作为一款A·RPG作品，战斗方面的处理还显得粗糙了一些，角色移动如飞，显得有些乱，而命中敌人的打击感也不太好。对NDS触摸屏的应用方面游戏制作得还算不错，比如发动必杀技时需要画出特定的图案，而冒险过程中也经常出现需要利用触摸屏来解决的谜题，有些谜题的设计还是很有创意的。

卡片■Konami■A·RPG■2006年1月19日■1人■无对应周边■自带记忆功能

右脑达人 爽解！找碴博物馆

右脳の达人 爽解！まちがいミュージアム

画面
音效
系统

铭风：本作是一款以“大家来找茬”为主要形式的NDS游戏。游戏和NDS的硬件配合得十分好，玩家要对照NDS上下的两个屏幕来找出不同点并用触控笔在下屏将不同点圈出来。游戏中的图片的数量相当惊人，同时每张图片都有多种类型的不同点，不愧是找碴博物馆啊。此外游戏中还有根据描述找错和看动态图片找错等众多找错方式，玩起来乐趣十足。

马修：充分利用了触摸屏的几乎没有语言障碍的“找碴”类游戏，只要找出下屏图中与上屏图的不同之处再用触控笔圈上就可以了。游戏的模式很丰富，游戏时的音乐也很动听。玩得时间长了还真能感觉到自己观察力的进步。游戏的占卜模式也是个有趣的选项，虽然没什么实际意义，但是挺好玩。和朋友联机时，更会感觉到游戏的刺激和乐趣。

雷伊：可以说是一款为NDS量身定做的作品，NDS双屏以及可触摸的特性非常适合制作这种“找碴型”游戏，虽然题材并不算新颖，但是厂商的制作功底摆在那，让人感觉这并非是一款敷衍之作。游戏中收录的图片非常精美，而且数量十分多。和NDS上大部分“小品”游戏一样，本作适合随时随地拿出来耍玩一番，从而达到“锻炼右脑”的功效。

卡片■Namco■PUZ■2006年2月9日■1～4人■无对应周边■自带记忆功能

话梅杂志&3DM-SM

文 海文

女神侧身像 蕾娜斯

VALKYRIE PROFILE LENNETH

◆Square Enix/tri－Ace◆RPG◆预定2006年3月2日◆日版
◆1人◆记忆要求未定◆4800日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定

PSP

Should Deny The Divine Destiny of The Destinies

ヴァルキリープロファイル -レナス-

VALKYRIE PROFILE LENNETH

1999年在PS平台上发售的《女神侧身像》凭借极具深度的剧情、独特的世界观以及让人耳目一新的游戏方式受到了玩家们的一致好评。即将发售的PSP版《女神侧身像 蕾娜斯》将会追加大量制作精美的CG影像，为老玩家们带来全新的感动。本次的报道就为大家介绍几位冒险旅途中将会遇到的同伴以及游戏的基本推进形式。

▲按照剧情，蕾娜斯会遇到众多的同伴，并将他们送往神界。

本作的世界将会以北欧神话为基础，并在保留北欧神话厚重世界观的基础上增加不少充满原创性的设定以及充满个性的人物。

与蕾娜斯并肩作战的战魂们

蕾娜斯来到人间最重要的一个理由就是为神界即将发生的战争输送充足的战力，也就是将人间死去的勇者的灵魂送入神界。人间的勇者们会在他们死去时与蕾娜斯相会，并化作战魂与蕾娜斯并肩作战。这次就为大家介绍其中的4位。

卡修尔

在大陆上游历的冒险者，使用的武器是与自己的体形不符的巨剑。当卡修尔来到一个村民全被石化的村子中时，他决定解救这里的人们，然而当他进入元凶所在的神殿时，死在了魔物的手下。

艾美

拥有龙红玉，并且能够借助龙红玉的力量变身为龙的女性。被一直想得到龙红玉的卡撒诺所拘禁，最后死在阴暗的地牢中。

使用二刀流的剑术高手，非常疼爱自己双目失明的妹妹阿衣，为了寻找能让妹妹重见光明的眼药而踏上了旅途，但是洵这种过于迫切的愿望却为他带来了意想不到的后果……

洵

人鱼族和倭人的混血，也因此常常生活在周围的人们投来的冰冷目光中，结果梦琉选择了隐藏自己的内心，以外在的快乐来保护自己。

梦瑠

游戏系统解说

本作共分为8个章节，全部完成后便会进入“众神的黄昏”并迎来游戏的结局，每一章中蕾娜斯都能得到一定数量的“period”（即行动值），寻找同伴，探索迷宫等行动都会消耗相应的“period”。玩家可以在章节中自由地安排行动的先后顺序，并且玩家所做得选择和决定也会对“众神的黄昏”的结果产生重大的影响。

游戏的推进方式

世界地图

1-A 寻找同伴

消耗period数量：1。在世界地图上搜索能够成为战魂的角色，前往该角色所在的地区就能让其成为同伴。

1-B 探索迷宫

消耗period数量：2。在迷宫中冒险并与敌人发生战斗以提升同伴们的战斗能力与各项数值，迷宫中除了各种怪物之外，还有许多用途各异的宝物。

2 神界传送

3 神界部分

话梅杂志&3DM-SMV

X档案 发送编码1243到958867311（移动）/92190511（联通）可收藏本文至“X档案”。

1-A 寻找同伴

蕾娜斯会察知灵魂所发出的呼喊，并且来到呼喊所发出的场所，这时就可以看到关于该人物之死的一段剧情。

◀这是关于亚琉哲和洁拉德的剧情。

▲全新制作的CG影像。

▶剧情结束后，人物便迎来了他们的死亡，成为战魂。

1-B 迷宫探索

迷宫探索非常类似于横卷轴的动作游戏，以下是迷宫探索的几个组成部分。

与敌人的战斗

与在迷宫中徘徊的敌人接触就会进入战斗，除了一些特例之外，迷宫中的敌人数量都是固定的。

宝 箱

在一个迷宫中会有许多宝箱，打开宝箱就能得到各种消耗型道具或是贵重的武器。

事件经验值

解开迷宫内的机关就能够得到相应的事件经验值。

达成目的

绝大多数的迷宫最深处都有强大的BOSS在等待着主人公一行，打倒BOSS就完成了迷宫的探索。

2 神界传送

将符合芙蕾要求的战魂送往神界，在period消耗完之前都可以进行。

◀输送战魂时要要考虑诸如人物性格、接下来将会迎接的战斗等各种因素。

▶也有战魂拒绝前往神界的特例存在。

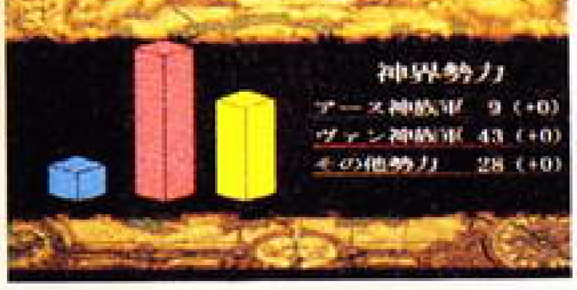
▲玩家可以在一段时间之后了解到前往神界的人物们在神界的表现。

3 神界部分

每一章的最后玩家都会从创造之女神芙蕾那里得到关于神界战争的种种报告。

●神界势力状况

通过势力图来了解现阶段神界的势力分布情况。



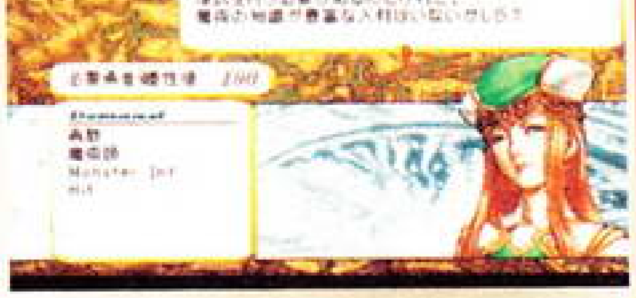
●战魂们的近况

可以在这里看到被送往神界的战魂们的功绩。

●对瓦尔基里的评价

对本章节主人公的整体表现做出评价。

●MP、道具授与



根据评价，能够得到各种贵重的道具以及MP值（相当于货币）。

●对输送战魂的要求

玩家可以在这里看到对下一章所传送战魂的具体要求。

话梅杂志&3DM-SMV

文 马修

2006年3月，Koei将推出多款《无双》作品，其中之一便是这个在PSP平台上制作的第二款《真·三国无双》，虽然是移植作而非新作，但对于广大掌机玩家+无双FANS来说，这个可以随时随地玩上的《无双》新作还是有着相当大的诱惑。

真·三国无双 二度进化

真·三国无双 2nd Evolution

◆Koei◆ACT◆预定2006年3月23日◆日版
◆1人◆记忆要求未定◆5280日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定

PSP

大幅进化的新作

首先我们来看公布的画面，画面比例成为了和《激·战国无双》一样真正的16：9的画面，而小地图也以半透明的形式出现在画面的右上方。这就预示着两点：

1.《二度进化》的系统是以《激·战国无双》为基础。武器收集、战场道具等原作大受好评的系统在本作亦有很大可能回归。但和《激·战国无双》一样，武器收集是根据本作走格子的特点来重新制作的。

2.走格子系统依旧在，这从右上的小地图就可以看出来，而相应的武器收集等要素也都根据这个走格子的行进方式有关。

3.游戏是《真·三国无双4》的PSP移植作，48名武将全部登场，觉醒系统及进化攻击(无双槽满后可以增加普通攻击连击数)亦移植到本作中。

二度进化的副将系统

副将系统是PSP版“《无双》系列”的一大特色，在《激·战国无双》中大大进化了一次，令副将的作用大增。此次再度进化，登场副将达到了300人，高能力高加成的副将依旧存在，另外，和副将的关系也影响到副将对主将加成。

无双觉醒

觉醒是《真·三国无双4》的新系统之一，进入觉醒状态后，武将的速度、攻击力都大幅提升，并且可以直接发动真·无双乱舞。和PS2版不同，本作的觉醒并不是通过使用觉醒印，而是通过觉醒槽的积蓄来实现，觉醒槽在体力槽上方，蓄满后便可进入觉醒状态。

关卡分支系统

随着玩家游戏的进行，游戏中的关卡也越来越多，本作收录的章节达到了前作的两倍。满足条件，武将还会出现分支路线。

战马编辑系统

除了副将，本作也大大强化了战马系统，新增了一个“厩舍”选项，该选项就是对名马从颜色等各方面来进行编辑，然后骑上自己编辑出的战马驰骋于战场上。

四人对战系统

如今，联机功能已被大多掌机游戏应用到。前作利用联机功能，实现了四人对战。本作亦支持最多四人联机。希望除了对战，也有朋友间相互合作的共同作战模式。

X档案 发送编码1244到958867311（移动）/92190511（联通）可收藏本文至“X档案”。

文 雷伊

彷徨的十字路口 人与人的命运即将再度交织

Chunsoft和SEGA于去年9月宣布了业务提携计划，并同时公布了数款由Chunsoft制作并将交由SEGA发行的游戏。除了目前还没有正式公布的NDS版《风来之西林》以及PS2版《恐怖惊魂夜》新作外，另外两款针对PSP开发的作品都是原Chunsoft旗下AVG大作的复刻版。其中将率先于今年4月27日与广大玩家见面的就是我们现在要为大家介绍的这款曾于1998年在SS上引起了巨大轰动的名作《街》的特别篇了，这次PSP版的《街》可并不是单纯的移植作品，游戏的画面规格不仅改成了16：9，而且还加入了两个全新的剧本，让老玩家们感动不已。

街 命运的交叉点 特别篇

街 运命の交差点 特别篇

◆SEGA／Chunsoft◆AVG◆预定2006年4月27日◆日版

◆1人◆记忆要求未定◆4800日元

◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：18岁以上

PSP

基本系统

ZAP

《街》中的人与人之间都是存在着紧密联系的，而实现这一联系的系统就被称为ZAP。如果在游戏过程中发现某位角色的路线无法继续了，不妨换个角色来进行游戏，再利用ZAP系统切换到最初的那位角色，说不定他的故事就能够继续进行了哦。

TIP

《街》是一款博大精深的作品，其中出现的各种词汇也是丰富无比，而TIP系统实际上就是一个对这些名词进行解释的系统。游戏过程中一些重要的或生僻的名词都会用不同颜色表示出来，通过按键就能查看它的注解，相当体贴。

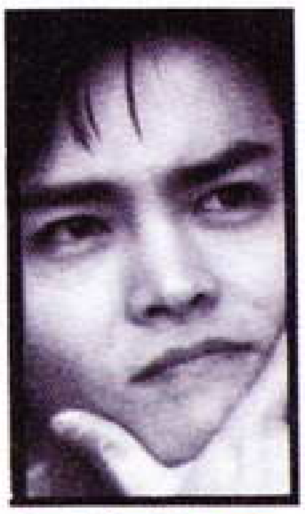
8位主角

原本SS和PS版的《街》中共有8位主角，他们有着不同的性格，不同的目的，在社会上扮演着不同的角色，但在命运的十字路口，他们各自的人生却产生了交集。

雨宫桂马

牛尾政美

市川文靖



飞泽阳平

PSP版新增要素

画面16：9化

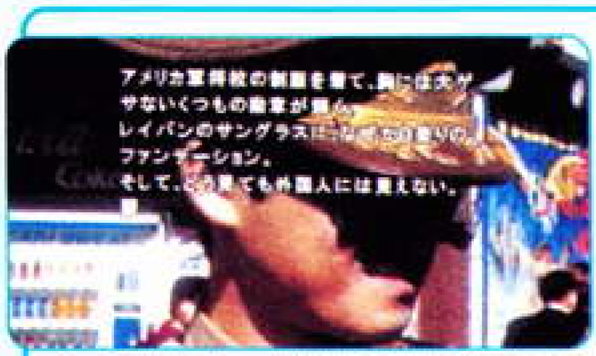
移植到PSP上的《街》在画面规格上采用了16：9的形式，更加扩展了玩家的视野。另外，从目前公布的游戏画面来看，游戏的解析度还是很高的，再加上游戏本来就是“音响小说”中的代表作，所以在视听效果上绝对能够让玩家满足。

追加新剧本

这次PSP版的《街 特别篇》中最让人振奋的莫过于新增的两个秘藏剧本了，不过和其他8位主角的剧本不同的是，新增的这两个剧本只会以画面和文字的形式来表现，在游戏过程中并不会出现选择肢和ZAP、TIP等系统。

新剧本1
鸳山篇

外景组的新人剧务，其扮演者是大家非常熟悉的、同时也可以说是整个《街》中邀请的最大牌的明星(以现时的眼光来看)洼家洋介。

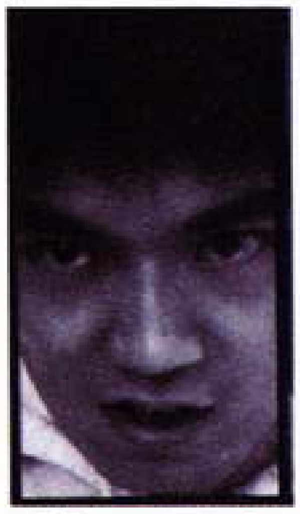


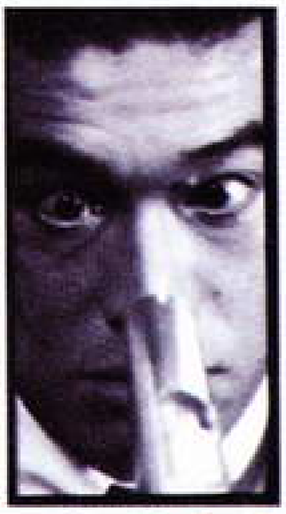
新剧本2
帕特里克·丹迪

自称“美军将校”的奇怪家伙，带着一幅墨镜，身上隐藏着众多谜团，他的秘藏剧本应该很有看头吧。

《街》是什么？

说起《街》这款游戏，也许很多玩家早已对它的大名如雷贯耳，但由于语言以及游戏方式的限制，真正接触过它或者对它有所研究的玩家应该并不多。1998年1月，这部酝酿多时的AVG大作在SS上一经推出就博得了媒体和玩家们的一致好评，而一年后在PS上推出的移植版《街 命运的交叉点》同样也得到了不俗的评价。游戏以现实中的日本涩谷为舞台，讲述了一群看似毫无关联实际上却有着千丝万缕联系的人们之间的故事。游戏采用了大量实地拍摄的照片作为背景用图，总照片数达到了6000张以上，在游戏中登场的人物多达300余人，其中更是有100人左右在游戏中扮演着关键的角色。在游戏中，玩家将以8位主要角色的视角去洞察5日间在涩谷发生的大大小小的事情。正像PS版副标题《命运的交叉点》所说的一样，游戏并不是让你硬生生地去完成8位角色的8条路线，这8位角色之间将通过ZAP系统得以联系，任何一个角色在其独有剧本中的行动将会对其他角色的剧情产生重大影响。ZAP系统的出现让游戏的复杂程度和耐玩程度比起以往的AVG作品有了更大的提高，可以说，《街》是AVG游戏中一款具有里程碑性质的作品，同时也是AVG爱好者不得不玩的一款游戏。


筱田正志


马部甚太郎

细井美子

高峰隆士

恐怖惊魂夜2 特别篇

かまいたちの夜2 特别篇

◆SEGA/Chunsoft◆AVG◆预定2005年5月25日◆日版
◆1人◆记忆要求未定◆4800日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：18岁以上 PSP

文 胧月

提到音响小说这一游戏类型，就不得不说Chunsoft。而"《恐怖惊魂夜》系列"作为该公司旗下音响小说的扛鼎之作，本着少而精的制作理念，一直有着不错的销量并得到广大玩家的高度评价，可谓叫好叫座。目前，PS2版系列正统续作《恐怖惊魂夜3》已经在锐意开发中，而掌机领域，《恐怖惊魂夜2》的PSP移植版也即将在5月25日正式发售。胧月虽无意为厂商打广告，不过还是要说，对文字AVG感兴趣的玩家，请无论如何都不要错过这部作品！

镰鼬之夜的悲鸣，将在监狱岛童谣的伴奏下二度响起……

音响小说的颠峰之作

Chunsoft出品的音响小说是同类游戏中的佼佼者，也是该类作品中极少数可以被称为"超级大作"的奇葩。从长坂秀佳到我孙子武丸，游戏的脚本担当都是日本名声显赫的作家，从行文到情节的构思，都极有水准，这也是游戏能够获得成功的主要因素之一。

我孙子武丸

"《恐怖惊魂夜》系列"的脚本担当。1967年出生，曾就读于京都大学文学部哲学科，中途退学。在学期间参加过推理小说研究会，文学功底扎实。代表作有《8之杀人》、《杀戮成癖》、《麻幌市的杀人 夏散落夏日之花》。为1994年发售的SFC版《恐怖惊魂夜》撰写脚本，开始了他的游戏制作生涯。

▶我孙子武丸将自己也写进了《恐怖惊魂夜2》的剧本里，该图就是他在游戏中的形象。

女主人公 小林真理

对日本古代历史、民俗相当精通，是完全不同于主人公的优等生。

主人公 矢岛透

普通的大学生，由于参加过《恐怖惊魂夜》一代的游戏制作，作为答谢被我孙子武丸邀请到三日月岛。

话梅杂志&3DM-SMV

三日月岛的惊魂之旅，由现在开始

《恐怖惊魂夜 2》的故事起源于一封邀请函。我孙子武丸在信中邀请主人公到他的私人岛屿三日月岛作客，与主人公恋人未满的真理也收到了同样的邀请。男女主人公抱着度假的轻松心情乘坐小船前往这个表面上风光秀丽的小岛，然而他们却不知道，这是一座被称作“监狱岛”的怨念之岛，同时，他们在岛上逗留的两天时间也恰恰是不祥的“镰鼬之夜”……

▲感觉到危险的主人公，全副武装保护着真理。

数量庞大的剧情

PS2 版的《恐怖惊魂夜 2》中，共有《わらべ呗篇》、《底虫村篇》、《阴阳篇》、《超能力篇》、《わらび呗篇》、《我的恋爱篇》、《官能篇》、《我的青春篇》、《妄想篇》、《惨杀篇》、《洞窟探检篇》十一个剧本，每个剧本的展开虽然相同，但是其后面却向着完全不同的方向发展。恐怖、推理、恶搞、探险、科幻，各种引人入胜的要素在此集结。即使在同一个剧本中，根据玩家选择项的不同，故事也会有不同的结局——这些都足以让玩家欲罢不能了。而作为 PSP 移植版的本作，还会有新剧情加入，这样让原来就丰富的本作更加值得推敲。

◀在我孙子武丸天马行空的想象中，主人公会很“顺理成章”地遇到这种庞然大物。

▲还有超能力者之间的精彩战斗。

选择吧，命运就在自己手中

主人公要面对岛上发生的各种奇异的事件，玩家的判断在此至关重要。这些选项不光可以左右剧情的发展，而且在选择不慎的情况下甚至会让主人公提前死亡导致BADENDING。好在本作的BADENDING也可归入到多结局的收集中，而且即时不小心死亡，也可以方便地退回去重新再选，所以玩家可以放心大胆地探索游戏的每个分支。

剧情主线树状图

玩家在游戏中所经历过的剧情，都会被记录到这个树状图中来。该图清晰地显示出故事的章节与架构，万一玩家在故事的发展中不幸选错而导致死亡，就可以在此图里选择死亡之前的剧情重新游戏，非常方便。

话梅杂志&3DM-SMV

文 软饼干

《未名传奇》作为典型的美式A·RPG大作，其前作在欧美市场已经树立了良好的口碑。本作将继续沿用经典的"大菠萝"式的操作方法来进行游戏。并在延续前作优秀部分的基础上对各个细节再次进行了必要的优化。

未名传奇2 战士机密

Untold Legends: The Warrior's Code

◆SOE◆A·RPG◆预定2006年3月7日发售◆美版
◆1人◆记忆容量未定◆39.99美元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：13岁以上

PSP

黑暗卷土重来，传奇永不终结

五大原创职业

从现在公布的资料来看，本作可以选择的职业共有五种，分别是守卫者、门徒、密探、雇佣兵和游荡者，在游戏发售前会不会有新职业公布还很难说。另外在游戏前玩家可以对每个人物的发型、皮肤颜色等进行设定。

守卫者 GUARDIAN

身材高大壮硕的王国卫士，从身材和武器类型上来看擅长物理攻击和范围攻击。

门徒 DISCIPLE

具有高智慧高忍耐力的一群人。门徒是魔法型角色，不擅长物理攻击，但是魔法能力超群。

游荡者 PROWLER

行踪神秘诡异的一群人，回避能力超高。擅长快速击杀和高速回避。

雇佣兵 MERCENARY

高昂的姿态和锋利的刀剑，这就是雇佣兵。擅长物理攻击与治疗魔法。

密探 SCOUT

身材小巧，动作异常敏捷的侦察人员。擅长快速而又致命的远距离攻击。

话梅杂志&3DM-SMV

游戏的创新点 兽化变身

游戏一个创新点就是本作拥有兽化变身的特技。在战斗中，只要通过获得变身能量，当达到一定程度时，玩家便能使用变身技能来变成强力的怪物，给予敌人毁灭性地打击，不过要注意的是变身时间可是有限制的。

全新的故事 全新的剧情

本作将继续注重剧情，游戏中将有5个大章节，每个章节又分为6个冒险任务，在主线任务中还穿插了很多的分支任务，任务数量总共达到了40个。

地图并非随意生成 而是精心制作好的

本作各具特色的任务地图不再是随机生成，而是由游戏的开发人员精心手工设计制作的。地图横跨了45个区域，比起前作要庞大许多。

◀ 精细的地图设计体现出制作公司的诚意和实力。

▶ 在没有战斗的时候，游戏视点镜头能够自由拉伸。

60种华丽魔法 40种丑陋怪物 12场BOSS战

◀绚丽的魔法发动效果是欧美A·RPG游戏的特色。

▶刀光剑影中充满打击感的砍杀。

▶与巨大丑陋的BOSS搏斗是必不可少的环节。

◀技能树界面进行了重新设计，在这里可以为各种技能设置快捷键。

发送编码 1245 到 958867311（移动）/92190511（联通）可收藏本文至“X档案”。

文 软饼干

SPLINTER CELL

作为潜入谍报类游戏的强者，“《分裂细胞》系列”在欧美的影响力一点也不亚于大名鼎鼎的“《潜龙谍影》系列”。育碧公司这次借家用机平台上即将发售的《分裂细胞 双重间谍》的威名，决定在掌机平台上推出一款专为PSP所打造《分裂细胞》，并正式定名为《分裂细胞 本质（Splinter Cell：Essentials）》。

分裂细胞 本质
Splinter Cell：Essentials

◆Ubisoft◆ACT◆预定2006年3月7日发售◆美版
◆人数未定◆记忆要求未定◆售价未定
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：17岁以上
PSP

“山姆·费舍尔的监狱风云”游戏将以倒叙的方式进行

游戏的绝对主角——山姆·费舍尔(Sam Fisher)，其作为第三梯队(Third Echelon)的精英干员，没有完成不了的任务，没有过不了的坎，任何艰难的任务都能圆满完成。不过在本作中的登场方式却不是那么回事了，似乎是哪里出了问题，干练的特工山姆居然变成了一名囚犯。这其中究竟发生了什么，难不成要在《分裂细胞》中上演一出“监狱风云”的好戏？好吧，这些还是让玩家自己去游戏中揭开吧。

根据育碧目前所提供的游戏信息来看，本作的推出将会让玩家深入了解《分裂细胞》所有系列的大致情况。在本作内，玩家可以追溯到初代《分裂细胞》以前，当时的山姆大叔还只是一名普通的海豹突击队(U.S. Navy SEALs)队员，玩家将体验山姆大叔在那时候发生的故事。然而游戏却是以《分裂细胞 双重间谍》的结束为开局，这其中扑朔迷离的关系以现在的资料还不能够解释清楚。可以这么说，《分裂细胞 本质》既是整个故事的延续，又讲述了整个系列的前因。山姆大叔为什么会进监狱，是谁让他进了监狱，然后又是怎么逃出来的，这些疑问就有待最新的游戏资料公布吧。

▲身怀绝技的山姆大叔轻松搞定一名监狱官。

◀ 偷偷摸摸的潜入是山姆的拿手好戏。

X档案 发送编码1246到958867311（移动）/92190511（联通）可收藏本文至“X档案”。
话梅杂志&3DM SMV

装备依旧是那么的先进

从现已公布的游戏影像来看，游戏中山姆大叔依然可以使用他的那些得力宝物：标志性的三模式视觉装置、红外相机和SC-20K突击步枪，还有一些诸如粘性摄像头、瓦斯手雷、各种效果的子弹等辅助器械。

◀ 装备齐全的山姆无人能敌。

战斗方式与家用机版别无二致

战斗方式依然是和家用机版一样，属于ACT类型。战斗中依然可以进行各种暗杀活动，比如，在背后慢慢逼近敌人，然后进行勒脖子拷问或者干净利落地抹上一刀。

▲ 山姆大叔的正面擒拿格斗也绝不含糊。

▶ 致命的正面小刀突袭。

丰富的多人联动

游戏支持多名玩家进行 WI-FI无线对战。其中的谍对谍死亡竞赛模式(Spy vs. Spy Deathmatch)可以让玩家之间进行联机对战。共有四张地图让玩家选择。

与其他掌机平台上的《分裂细胞》进行比较

■2005年在NDS平台上发售的《分裂细胞 混沌理论》的实际游戏画面，到了NDS平台上，虽然进化为3D的游戏方式，但也只能说是勉勉强强，游戏画面比较简陋，缺乏“《分裂细胞》系列”该有的华丽特征。

■PSP版《分裂细胞 本质》的实际游戏画面。

■当初在GBA平台制作的《分裂细胞 明日潘多拉》的实际游戏画面，由于GBA的机能限制，游戏方式还是处于2D横版过关的阶段。

以PSP的机能来表现《分裂细胞》才是最明智的选择。画面华丽自然用多说，玩家一眼就能看出。图中右侧的状态栏与家用机版的《分裂细胞 混沌理论》里的有所不同，相同的地方包括有声音分贝槽、所处位置明暗度指示槽。不同的地方是状态栏两侧和明暗度指示槽上方又共多出了三条槽，具体作用目前还不得而知。在游戏中需要玩家协调好山姆·费舍尔的动作幅度和移动频率，以达到良好地潜入和射击效果。另外从图片中的任务提示还可以看出，本作还是主要以潜入为主题，不可大开杀戒或被敌人发现。

话梅杂志&3DM-SMV

文 软饼干

syphon filter DARK MIRROR

早在1999年和2000年，SCE在PS平台上就分别推出过当时极为火爆和受欢迎的第三人称射击类游戏《虹吸战士》，不过当时大家称呼它的并不是这个名字，而是更为干练的两个字——《枪神》。凭借其爽快的操作、颇高的难度、丰富的武器种类，让当时的我们在上个时代的主机上感受到什么是枪林弹雨，什么才叫孤胆英雄。2004年，已经跨入次世代门槛的时候，制作公司再接再厉，在PS2平台上推出了系列第三作《虹吸战士 最后关头》。不过我们拿到手的却是一款几乎没有剧情、无法使用前代主人公，只是为了配合网络来进行游戏的一款纯射击游戏。这次SCEA正式公布了《虹吸战士》的最新作《虹吸战士 黑镜（Syphon Filter：Dark Mirror）》，并且即将登陆于性能强大的PSP掌机平台，本作将会是一款拥有原创剧情的游戏。

虹吸战士 黑镜
Syphon Filter：Dark Mirror
◆SCEA◆ACT◆预定2006年3月14日发售◆美版
◆1～8人◆记忆要求未定◆39.99美元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：17岁以上
PSP

回归系列原点，“枪神”降临PSP！

老牌特工神秘回归

作为系列老牌主人公Gabe Logan，继上次任务后便已失踪，不过这次在本作中又将重回战场，看到那冷酷的造型、矫健的身手，相信系列FANS会很激动吧。Gabe作为美国“黑匣子”秘密组织的成员，利用其尖端的高科技武器和装备，专门进行各种军事调查或政治暗杀（身份类似于《分裂细胞》中“第三梯队”成员Sam Fisher）。而主人公以前的那个老搭档女特工Lian Xing也会登场亮相，并在游戏中协助主人公完成各种颇具挑战性的任务。

▲重返战场的Logan，相信实力依然不减当年。

逼真的物体建模和厚道的自动瞄准

本作的画面细致入微，光影效果尤其出色，这都要归功于PSP非同一般的强大机能。从图片中可以看出本作依旧是第三人称射击游戏。类似游戏都需要两个类比摇杆来进行瞄准和转向的操控，而PSP只拥有一个滑杆。解决方法就是利用滑杆控制前后左右的走向，利用PSP右边的四个□○△×按键来进行瞄准控制。另外《虹吸战士》历代都具有自动瞄准功能来照顾玩家，只需按住某个键，便能保证每颗子弹都能倾泄到敌人身上。

▶图书馆中的场景，画面效果绝对一流。

话梅杂志&3DM-SMV

X档案 发送编码1247到958867311（移动）/92190511（联通）可收藏本文至“X档案”。

高精尖的特工装备

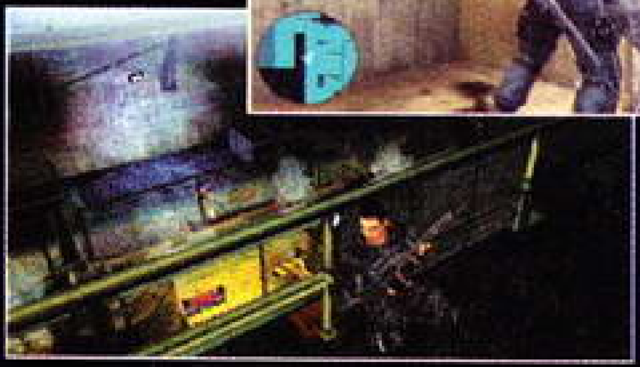
游戏中Gabe不会长时间单独作战，在某些时候搭档Lian也会协助你或者给你相关的提示。在游戏中你拥有多种战斗所不可缺少的装备。其中包括夜视和热感应装置，你能通过这些来观察墙壁和天花板处是否有敌人，而红外线装置能帮助你发现隐藏的陷阱圈套、搜集证据及其他一些线索。而你的新装置就是“高速缆绳(RTL)”，通过这个装置便能随意穿梭在各种建筑障碍之间。

▶在使用RTL时也能同时使用轻武器。

高性能的武器是少不了的，本作当然会多一些新式武器。比如MB-150，这种高科技步枪安装有电子望远镜，并有夜视、热能和红外三种视觉调节功能。当然游戏也并不是一味的火爆枪战，某些时候也需要你偷偷地潜入，不能被敌人发现。一旦被敌人发现后不久就会被判定为任务失败，这也是系列历代的固有传统了。

多样的模式选择、丰富的隐藏要素

游戏拥有简单、普通、困难，三个难度供玩家选择。在通过剧情模式后，便可以开启任务模式。在任务模式中进行战斗时，电脑将会记录下你的各种战斗数据，凭借数据的增长来提高等级。游戏中共有6种级别，其中每个级别又分为4个等级，一共24个等级。而每达到一种等级都有额外奖励，例如获得新武器和技能。每个关卡都有隐藏物体需要调查，玩家只要探索到就能发现，奖励为开启游戏原画设定、游戏CG电影、游戏BGM等。



▲偷偷从背后接近把敌人放倒。

支持多达8人的网络对战

游戏的网络对战部分共有四种模式，其中的“Infrastructure”战网模式支持8人对战，“Ad Hoc”战网模式支持6人对战。其中类型包括有死亡竞赛、组队竞赛、蛮横竞赛以及全新的任务模式。在任务模式中，交战双方需要巧妙运用团队配合和各种武器装备来获得最后的胜利。

▼网络对战中同伴的协作很重要。

话梅杂志&3DM-SMV

キン肉マン マッスルジェネレーションズ

KINNIKUMAN MUSCLEGENERATIONS

筋肉人 肌肉时代

キン肉マン　マッスルジェネレーションズ

◆Bandai◆ACT◆预定2006年春◆日版
◆人数未定◆256KB◆4800日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定

PSP

2004年发售的PS2版动作游戏《筋肉人 时代》将被强化后移植PSP。该系列其实在FC时代就小有名气了。数量众多、动作各异的角色和必杀技都让不少玩家为之着迷。今天的《筋肉人》已经不再是单薄的纸片，站在擂台上的个个是狰狞与滑稽并存的肌肉男儿。

文 胧月

新角色登场！两位完美的格斗超人

▲长相诡异的铁甲男，头部是连在手上的巨大铁球，并以此作为得意的攻击手段。

▼戴着貌似螺丝的头盔，擅长近身的压制型攻击。

新要素！组队换人系统

该系列的游戏方式一直都是二对二的擂台决斗。每方派出两名选手，中途可以换人上场，先将对方两名选手都打倒的一方即能获得胜利。而本作同样保留了游戏精华系统之一的换人系统并加以强化——那就是本作中的"组队换人系统"。在该系统下，擂台下的预备选手会频繁在不同时机向台上的选手发出信号。玩家只要在发出信号的同时进行换人操作就能发动各种特殊效果。

▲只要换人时机准确，己方两名选手之间的友情槽会迅速蓄满。

▲自己的同伴在台下发出信号，换人开始。

▶发动华丽的双人合体技。

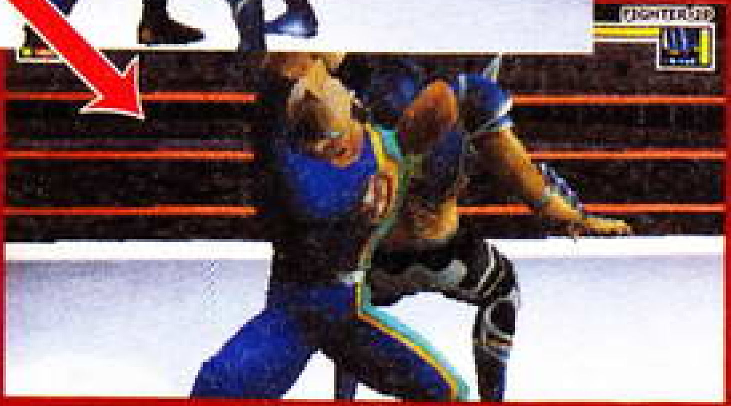
话梅杂志&3DM-SMV

擒拿系统率先介绍——研究读招、拆招的搏击比赛

游戏中的搏击方式既然以投技为主，自然少不了投技前的擒拿动作。本作中右手四键分别对应不同的效果，合理运用可以使出普通技、擒拿技、投技和必杀技。擒拿技是投技的发生动作，玩家被擒拿住后，只要和擒拿的一方按下同样的按键，就可解除被擒拿状态，反之就会受到投技的重创。

◀擒拿状态发生。

▲输入同样的按键后，就不会再受到打击。



▲而如果没有输入正确的话……

场边绞杀技

利用围住场地边缘的绳索可以发动特殊的“超人绞首刑”技巧。该技巧比一般的投技威力要大得多，所以一定要注意不可被这种杀伤力超强的招式打中。尽量站在场地中央是比较安全的做法，当然如果想一发逆转，也可以运用到它。

热血的格斗，热血的配音

本作主角筋肉人的配音是颇为有名的神谷明，这位“毛利大叔”将怎样演绎肌肉发达的热血硬汉呢？

游戏模式解析

游戏共有4个模式可以选 择，分别是梦之超人模式、对战模式、胜利模式和通信模式。

梦之超人模式

相当于故事模式，基本再现了原作的剧情。玩家选择一个伙伴组队通过种种试练，达到最终的胜利。

▲游戏据说还存在原作没有的原创剧情？

对战模式

仅仅限于和电脑的对战模式。玩家可以在里面选择单人、组队、生存等多种对战玩法，通过战斗可以获得金钱。

胜利模式

选择一个超人连胜7场比赛，可以得到金钱或其他道具的奖励。

通信对战模式

利用PSP的无线联网功能，可以和朋友进行联机对战。不过需要用金钱作为赌注，输掉的话就会失去一部分金钱。

◀选择你想交战的对手。

话梅杂志&3DM-SMV

文 海文

极魔界村
极魔界村
◆Capcom◆ACT◆发售日未定◆日版
◆1人◆记忆要求未定◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定
PSP

武器的强化系统是《极魔界村》的一大特征，而这个进化的具体细节是怎样的呢？这次的报道就将为"《魔界村》系列"的FANS们解开谜团！

充满特色的关卡等待着玩家的挑战！

各具特色的登场敌人，诡异的场景设计，对玩家操作精密度的极高要求一直是"《魔界村》系列"的精髓，而在最新作中，武器的强化将会给游戏带来全新的玩法。不管是对于老玩家还是新玩家而言，本作都将是一款充满创新与挑战的动作游戏精品！

▲关卡之间的差异性相当明显也是本作的特色之一。

武器强化的形式已经明朗！

就算在半裸状态下也能使出强力的攻击！

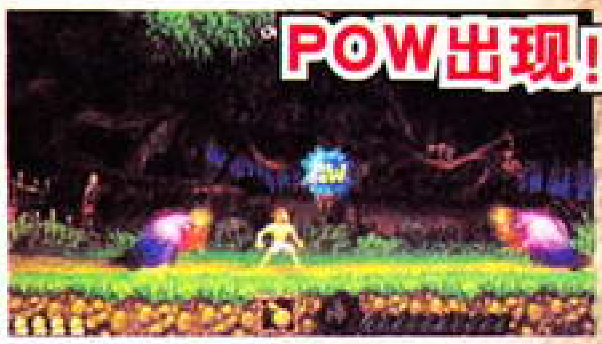
本作中提升武器威力的方法就是吃到标有"POW"的道具，算是相当"古典"的一种方式。强化后的武器会发生什么变化呢？就让我们以鞭子和炸弹为例来看一下吧。

◀ 这是强化前鞭子的攻击效果。由于并不是投掷形的武器，因此攻击距离比较短，必须非常接近敌人才能发挥威力。

鞭子

▲强化之前的炸弹的爆发力如图所示。

▶ 漂浮在亚瑟头上的便是系列中初次登场的强化道具"POW"了，吃到这个道具就可以提升武器的威力了，值得一提的是，通过吃POW提升武器威力与亚瑟身上的铠甲是无关的。



▲POW出现了，不过到底要满足哪些条件才能让POW出现呢？现在还是未知数。

范围增大，威力上升！

▲▶ 吃到POW后，鞭子的攻击效果得到了大幅的强化！可以看到整条鞭子上都附带了红色的闪光，威力大大增强，并且攻击距离也加长了许多。

替换武器也能够保留强化后的火力

武器的强化……

在本作中只要取得POW，那么之后无论更换多少次武器也能够保持强化后的火力。并且就算亚瑟没有穿铠甲的状态下也不会影响武器强化的效果。在系列前几作中，铠甲会对亚瑟的能力产生较大的影响，当亚瑟承受一次攻击后，就会进入只穿一条内裤的半裸状态，失去铠甲所提供的能力加成。在武器强化系统加入后，使得玩家在失去铠甲的情况下也能够拥有强大的攻击力。相信这会使游戏的整体平衡性发生微妙的变化。

在更换武器时也会得以保留！

让游戏的打法更加自由！

铠甲的性能又会发生什么变化呢？

亚瑟穿着的铠甲将不再会对武器威力产生影响，那么亚瑟从铠甲的强化中得到的好处又会是什么呢？让我们拭目以待。

灰色巨人
特征：动作非常缓慢
会经常令地面发生震动

怪物图鉴1

魁梧的巨人

智力低下，但却拥有压倒性的力量与防御力的怪物。会采取跳起后落下来震动地面的独特战术。亚瑟如果没有躲开震动的话就会在一段时间里陷入行动不能的状态。

杀人木偶
特征：采用群狼战术
能在空中飞行

怪物图鉴 2

召唤恐怖的人偶。

用尖利的四肢向敌人发起攻击的怪物，并且能够飞行，当几个杀人木偶同时袭来时可是很难对付的。

怪物图鉴3

米诺牛
特征：攻势非常猛烈
会将手中的斧子
掷出进行远程攻击

执斧的地狱看门人

斗争本能强烈，见到敌人后就会发动疯狂的攻击，在远距离时，亚瑟也要小心它手中的飞斧。

血脑
特征：能够浮游在空中
用触手展开攻击

怪物图鉴4

令人不寒而栗的怪物

会从空中接近亚瑟并用触手攻击，是具有强烈毒性的怪物。

喷火虫
特征：能从口中放出火焰
会突然从地面或天花板中出现

怪物图鉴5

拥有蚯蚓外观的怪物

会突然从地面或天花版中钻出来发起攻击，是非常难对付的敌人。

话梅杂志&3DM-SMW

文 马修

自从在《电车GO！口袋版 山手线篇》中开发了一个良好的系统后，Taito便在此基础上乐此不疲地做了起来，对于喜爱模拟驾驶电车的玩家来说当然是好事，但连续三作系统一点未变，也确实让人觉得Taito有骗钱之嫌。不管怎么说，又一款新的电车游戏将要出现在PSP上，下面就给大家简单介绍一下游戏吧。

电车GO！口袋版 大阪环状线篇

电车GO！口袋版 大阪环状线篇

电车でGO！ポケット 大阪环状线编

◆Taito◆SLG◆预定2006年3月30日◆日版

◆1人◆记忆要求未定◆3800日元

◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄

PSP

《电车GO！口袋版》继《山手线篇》、《中央线篇》后，Taito又要推出《电车GO！口袋版 大阪环状线篇》了。大阪环状线和山手线一样属于环线线路，绕大阪市一周约用时41分钟。包括大阪站、观光点大阪城公园站以及前往日本环球电影主题公园的必经换乘站西九条站等重要车站。大阪环状线有内环外环之分，逆时针方向为内环线，顺时针方向则为外环线。登场电车则包括各车站都会停车的橙色103系通勤电车及开往关西国际机场的专用223系快速电车等大阪环状线上的现役电车。

▲大阪环状线上的103、223系电车。

沿袭系列前作的系统

系统上，本作完全沿袭了PSP版的前两作，像驾驶电车准时发车进站的驾驶员模式、为乘客准确报站及开关车门的车掌模式、加入道具的娱乐模式、大魄力的车外视角、观看电车资料及模型的博物馆等等。

▲熟悉的模式选择画面和线路选择画面。

▲准时准确地停车进站是电车驾驶游戏的难点所在。

▲驶经大桥的电车。

▶可以使用道具的娱乐模式。注意背景画面上的电车……

▲车掌模式，该报哪一站呢？

▲依旧有不同的天气。

◀可以观看电车靓照和模型的博物馆。

▶完成乘运任务后的评价画面。

▲窗外视角，这样漂亮的掌机画面在PSP出现以前是无法想像的。

话梅杂志&3DM-SMV

文 马修

Mobile Train Simulator

京成·都営浅草·京急線

模拟火车 携带版 京成·都营浅草·京急线

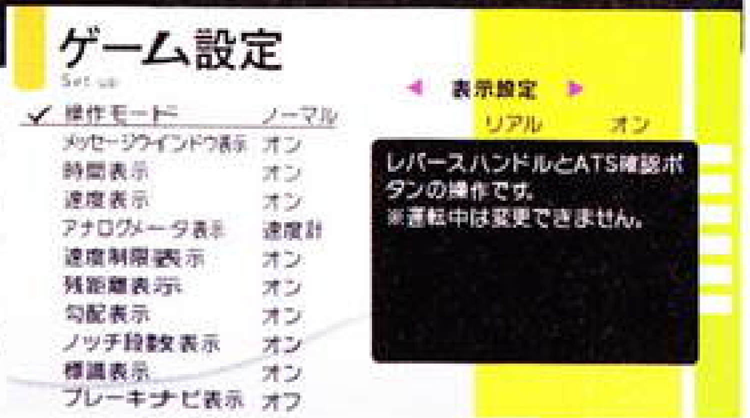
Mobile Train Simulator 京成·都营浅草·京急线

◆音乐馆◆SLG◆预定2006年2月23日◆日版
◆1人◆记忆要求未定◆4800日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄

PSP

还记得PSP上第一款模拟电车驾驶游戏《模拟火车＋电车GO》吗？完全实拍的游戏画面令人惊叹。如今，《模拟火车 携带版》的第二作《京成·都营浅草·京急线》也预定于2月23日发售，游戏画面依旧采用系列一贯的实拍风格，让玩家在游戏中体会到真实的驾车感觉。

收集三大线路的电车游戏

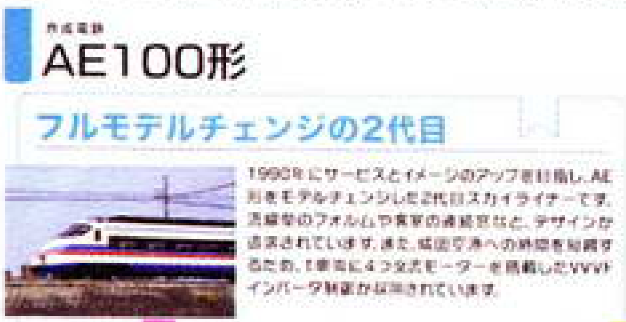


本作是PS2版《模拟火车 京成·都营浅草·京急线》的PSP移植版，收录了京成、都营浅草和京急线三大线路，连通了羽田、成田两大机场，收录电车多达13种。为系列收录线路最长、收录电车最多的一作。移植到PSP上的本作在保留原作品质的同时也作了加宽屏幕等方面的调整。

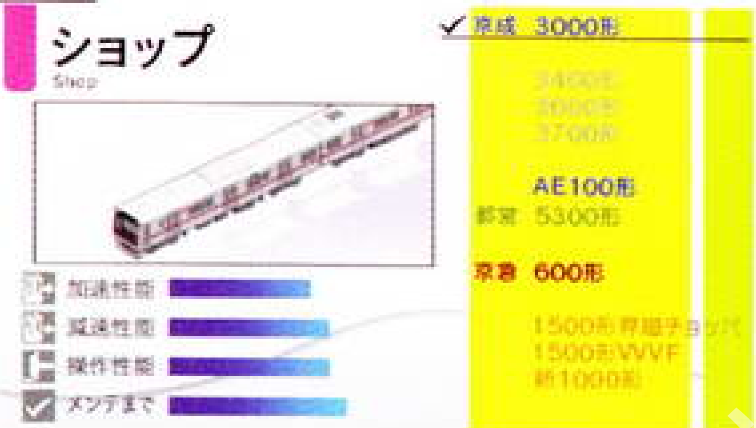
▲游戏后的漂亮实拍画面，华丽得令人惊叹！

欲罢不能的电车收集之旅

游戏开始时，玩家只有三种电车供选择，但随着任务的逐个完成，玩家手中也会积累越来越多的点数，用这些点数就可以买新的电车了，13种外形性能都不相同的电车足以让电车FANS过足收集瘾。另外，游戏导入了电车检查维护的设定，如果现役车辆确实不能满足更高一层的运乘任务，还可以用新的高性能电车将老车旧车替换掉。



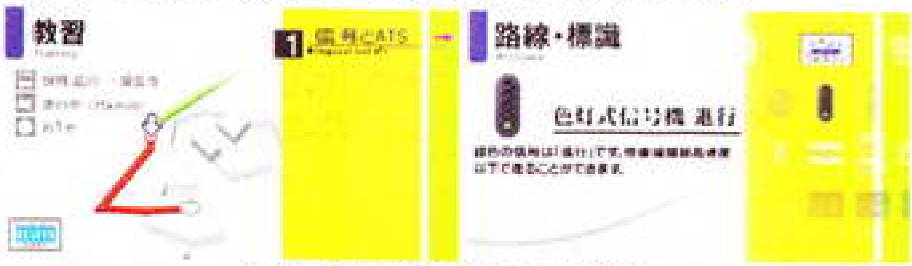
▲京成线上的AE100型流线型高速车。



▼在商店购买新的电车。

体贴的刹车引导系统及练习模式

实拍画面及高难度是《模拟火车》的两大特点，在本作中，除了有让玩家熟悉操作的练习模式，还有非常体贴的、提示玩家何时来减速、停车的刹车引导系统，如此一来，强调真实驾驶的《模拟火车》也能轻松上手了。



▲练习 模式和信号标志教学。

车站存档系统

也是出于便携方面的考虑，移植到了PSP上的本作，在途中的车站也可以进行存档了，方便玩家的同时，也使游戏的难度又降了一些。

▲进站停车后，就可以存档休息一下啦。

INNOCENT LIFE
イノセントライフ
新牧场物语

文 铭风

无瑕人生 新牧场物语
イノセントライフ 新牧场物语
◆MMV/Artepiazza◆SLG◆预定2006年4月27日◆日版
◆1人◆记忆要求未定◆4800日元
◆对应周边未定◆对应玩家年龄：全年龄
PSP

《无瑕人生》中讲述了一个少年在南之岛开拓遗迹和农场的故事。而这个主角，其实是博士所创造出的人工生命体，玩家要通过牧场生活，来让这个“纯洁无暇”的少年体会到生命中最重要的爱心和温情，从而得到成长，培育出心中的希望之光。

▲主人公以东边遗迹的房间为据点。利用四轮机车来往于岛上的各个地点。

▼玩家要培育出各种蔬菜瓜果和花，绝不能输给镇里的现代化农场。

主角的各项状态

作为被育成的主人公，有着各种各样的能力数值。这些数值会根据故事发展，依据主角所经历的各种事件而产生变化。

人类状态	
チャレンジ	勇气
ラブ	爱情
インテリジェンス	知性
グルメ	味觉
クリエイティブ	创造力
ユーモア	幽默感

基本状态	
パワー	体力，进行各项活动会消耗。
スキル	技能，影响各种工具的效果。

朱拿撒·布兰奇

经营着大型农场和牧场的家族中的当家。喜欢机械化管理。

查克·格雷姆

村庄的镇长，和博士一样是个大富豪。

月光

东边遗迹内的艺术家，拥有各种奇妙的作品。

凡妮沙·布兰奇

朱拿撒的妻子，本是学校的老师，结婚后辞职了。

3DM_SMV

文 软饼干

在2004年，《杀戮地带》作为反击《光环》的杀手，其科幻味浓厚的世界观以及硬派的风格为玩家上交了一份还算满意的答卷。今年，SCEA宣布将在PSP掌机平台上制作一款《杀戮地带》，暂时定名为《Killzone：Liberation（杀戮地带 解放）》。

杀戮地带 解放
Killzone：Liberation

◆SCEA◆ACT◆预定2006年第四季度◆美版
◆人数未定◆记忆容量未定◆售价未定
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：未定

PSP

"杀戮地带"年内将登陆PSP

▲敌人火力很猛，一不小心就会光荣牺牲。

出色的剧情与人物设计

早在开发完PS2版《杀戮地带》的时候，制作团体就开始策划制作PSP版的《杀戮地带》。工作小组以饱满的精神聚在一起整整一年，其中有些是当初开发PS2版的设计人员，而有一些是新加入的。目的就是制作出一款优秀的PSP游戏。游戏将保留系列第一作成功的元素——造型、武器、风格以及出色的剧情。

适用于PSP平台的游戏操作

由于考虑到PSP的硬件构造和便携性，因此制作公司将游戏制作成为了第三人称射击游戏，但又不是纯粹的第三人称射击游戏，更像是一款类似于战术谍报潜入类动作游戏。在战场上玩家需要清楚了解自身的方位与敌人的动向，以此来布置各种战略战术。游戏中的武器装备大多都是以真实世界中的武器装备为参考而设计的。

▲场景中敌人的位置、我方人员位置、障碍物等都一目了然。

▲小心敌人的埋伏，墙边有弹药补充。

激烈的战争才刚开始！

▲到处是敌人的警戒。

本作的故事将以PS2版的《杀戮地带》的结局作为开始，国际战略联盟军(ISA)与海尔星人(Helghast)军队的战斗仍将继续进行。在Vekta殖民星球上，海尔星人军队仍旧控制着大部分地区。在行星南部，战争的规则已经被废除。海尔星人的将军Metrac采用了卑鄙的手段试图占得先机。玩家在游戏中将会再次扮演一名隶属于ISA的圣堂武士。其任务就是负责拯救被Helghast军队所俘虏的我方人质。联盟军将继续为自由与和平而进行战斗。

话梅杂志&3DM-SMV

文 LIKY

大航海時代IV ROTA NOVA ロッタノヴァ

大航海时代IV 新航路
大航海时代IV ROTA NOVA
◆Koei◆SLG◆预定2006年3月2日◆日版
◆1～4人◆自带记忆功能◆4800日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄
NDS

大航海时代IV 新航路
大航海时代IV ROTA NOVA
◆Koei◆SLG◆预定2006年3月2日◆日版
◆1～4人◆记忆要求未定◆4800日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄
PSP

称霸七海！《大航海IV》登陆掌机！

浩瀚无垠的大海向来就是冒险家的舞台，讲述航海冒险家们故事的游戏——“《大航海时代》系列”凭借独具特色的SLG+RPG的系统吸引了一大批玩家，《大航海时代IV》更是以其完善的系统和精致唯美的画风被无数玩家奉为经典，想必有不少玩家都在PC或者PS上领略过该作的魅力。而现在，这款经典之作即将被光荣复刻在新时代的两大掌机PSP和NDS上，而且两个版本将在3月2日同时发售。各位“提督”们，你们做好准备了吗？让我们再次扬帆起航，为追寻那称霸七海的梦想，进入那梦幻一般的航海时代中去吧。

充满激情与梦想的时代

西方15世纪到19世纪，随着航海事业的迅猛发展，一批又一批的冒险家们前赴后继地扬帆于天海之间，探索于未知之地，或为梦想的萌动，或为财富的驱使，或为家族的兴盛……“《大航海时代》系列”正是以这段充满激情与梦想的时代为背景的游戏。《大航海时代IV》的故事发生在16世纪，讲述了4位主角的不同冒险经历。他们抱着不同的目的出海，经历各种坎坷与挫折，最后实现自己的梦想。

▲在港口中与同伴对话的画面。

▶发生特定剧情时，会出现插画。

PSP版的画面

PSP拥有高质量的16：9的大屏幕，所以游戏的画面看起来更细腻和精致，尤其是剧情中的插画显得更具表现力。

▲PSP版的航海画面，视野显得更加宽阔。

X档案 发送编码1248到958867311（移动）/92190511（联通）可收藏本文至“X档案”。

NDS版的画面

借助于NDS的双屏，游戏显示的信息更为丰富，而且利用NDS的触摸屏，游戏的操作也将更加方便。

▲这是港口的画面，上屏显示了港口的资料，下屏显示的广场，点击不同的图标便可进入交易所、船厂等地点。

▲在大海中的航行画面，上屏显示地图，下屏显示实际航行画面，航海画面看起来与PS版比较接近。

游戏的进行方式

游戏的进行方式融合了SLG+RPG的系统，玩家要不断探索新的航路，来往于各个港口之间经商，积累资金，并结识新的航海伙伴，壮大自己的船队。在海上遭遇敌对势力或者海盗船队时，还要进行激烈的海战……玩家要不断提高自己在七大海域的势力，最后取得各个海域的“霸者之证”，称霸七海。

从目前的情报看来，两个版本都是以PC版的《大航海Ⅳ》为蓝本进行移植的，所以主角只有4人，熟悉该系列的玩家应该知道，PC上还推出一个《大航海Ⅳ加强版》，可选主角增加到7人，系统也经过一些改进，PS版的《大航海Ⅳ》就是以《加强版》为蓝本制作，不知道光荣为什么不以《加强版》为蓝本进行这次的移植，这不能不说是一个小小的遗憾。

新要素追加

作为移植作品，游戏还是追加了几个新要素，而且这新要素是两个版本都有的，下面我们就来了解了解吧。

发现黄金航线

黄金航线是买进卖出价格相差高达5倍的高利润交易航线，如果发现了这样的航线，你可以报告给同业工会，自己也可获得大量报酬。

▶黄金航线的情报一般都是从同伴或者水手那里得知。

探索神秘宝藏

在世界各地散落着古代藏宝地图的碎片，如果收集了这些地图碎片，便可展开搜索神秘宝藏之旅。

▶古代地图的碎片标明的藏宝地点一般都很模糊，这就需要玩家结合地理知识来正确判断了。

4人联机对战

这是本作加入的一个比较有趣的系统了，游戏允许最大4名玩家进行无线通信对战，对战的形式就是在一片海域中，同时从一个港口出发，比赛谁先航行到指定的终点港口，航行过程中还必须通过特定的“Check Ponit”才行。胜利的玩家可以获得一定资金，这个资金是可以用在单人模式中的哦。

▲4人联机对战考验的是玩家航海技巧，要想获得比赛的胜利，玩家肯定要对风向、船体等等有更深入的了解才行。

文 铭风

聖剣伝説DS CHILDREN of MANA

圣剑传说DS 玛娜之子
圣剑传说DS CHILDREN of MANA

◆Square Enix◆A・RPG◆2006年3月2日◆日版
◆1～4人◆自带记忆功能◆4800日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄

NDS

万众期待的《圣剑传说DS 玛娜之子》即将在3月2日和大家见面了。相信游戏的新系统和可多人联机共同游戏的游戏方式一定能让你兴奋不已。这次官方公布了众多游戏的新情报，让我来为大家一一介绍吧。

《圣剑传说DS》成长系统的关键

本作的成长要素，无论是通过经验值升级还是武器、防具的装备，都是一般A・RPG所常见的。而现在我们将要介绍的是本作所特有的，同时也是最重要的成长系统——“宝石部件”。

这个系统的主要内容就是替角色装备各种各样的“宝石”。根据放置在“玛娜盒”里的宝石的种类，能够让角色获得各种各样的能力。其中有强化自身能力的，也有改变武器特殊效果的，玩家可根据需要来自行配置。

▲宝石和其他道具一样，在宝箱中就可得到。

◀这个“玛娜盒”只有四格，获得的能力是“スリーウェイショット”，能够让弓箭的普通攻击由1发变为3发，这样就能一次攻击到多个敌人了。

▶十分巨大的“玛娜盒”。配置后获得的能力“ウンディーネのきずな”可以让温蒂妮的精灵魔法变为广范围的攻击魔法，对冒险很有帮助。

向着玛娜女神创造的世界“法·迪路”前进！

在冒险初始，我们的舞台是玛娜之树的所在地伊露迦岛。而随着故事的推进，主角们将离开岛屿，奔赴海对面的其他国家。在伊露迦岛之外有着四个国家，而这个大陆统称为“法·迪路”。下面就为大家介绍一下这些国家。在这未知的世界中，究竟有怎样的故事在等待着玩家呢？

伊露迦岛 玛娜之塔

主角们呼唤出芙拉米，而前往其他国家时必须来到伊露迦的上空。这个玛娜之塔是主角们最初遇到的迷宫。

迦德 红砂沙漠

迦德位于伊露迦岛的东方，拥有灼热的沙漠。红砂沙漠会间歇性地产生沙暴，同时地面上还有着众多流沙。这里是波普的出生地。

托普露 星之湖

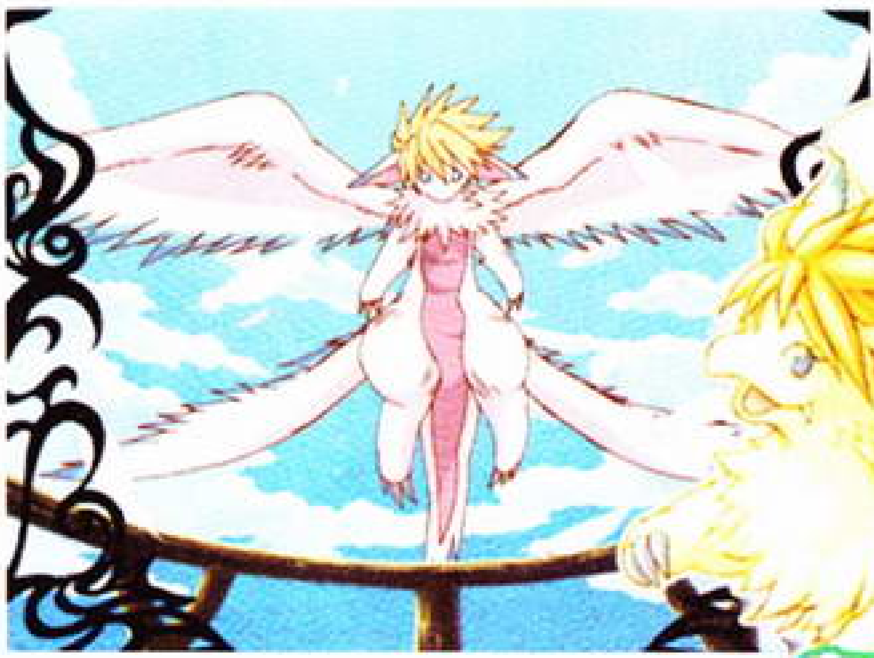
托普露位于伊露迦岛的西北，绿意盎然水资源丰富。其中以拥有众多瀑布的星之湖最为著名。这里是昙布儿的出生地。

罗利玛 冰之城

罗利玛位于伊露迦的北东，被险峻的山脉所包围。是个封闭在冰雪之中的极寒之地。是缇丝的出生地。

万帝露 光之森

万帝露位于伊露迦的南东，被茂密的丛林所覆盖。由于世界的异变，原本的森林内经常会吹起强风。这里是弗瑞克的出生地。



群山和天空的守护精灵

芙拉米

传说的守护精灵芙拉米有着由纯白羽毛所覆盖的4片羽翼和长长的尾巴。它的行踪飘忽不定，当风之太鼓鸣奏时它便会现身。拥有风之太鼓的人可以乘坐它在广阔的世界中移动。

怪物介绍

在“《圣剑传说》系列”中，有多种在系列的每一作中都登场的怪物。虽然是敌人，但它们可爱的外形和丰富的动作皆为游戏增添了色彩。在本作中，这些玩家们熟悉的怪物也将登场，这次它们又将有怎样的表现呢？

拉比

▲拉比一般是游戏最初见到的怪物，它们一蹦一跳的样子十分可爱。

拉比算是“《圣剑传说》系列”的吉祥物之一了，类似兔子的可爱外型和突出的门牙是它的最大特征，它会缓缓移动到玩家附近进行攻击。主要的攻击方式是咬人和回转攻击，其中回转攻击是风属性的，会带有麻痹的追加效果，要注意。

マイコニド

是个拥有蘑菇外形的怪物，因为突然变异而巨大化。它能够将头上的菌帽象回旋标一样扔出去进行攻击，范围广且滞空时间长。与此同时它还会向周围散发带有睡眠效果的“胞子”。

▼ 剑的特殊技能对付用弓箭的敌人十分有利。

ポロン

长得像松鼠的弓箭手，喜欢在远处用弓箭来攻击玩家。主要招数是中距离的“弓攻击”和远距离的“master shot”，都是直线攻击。由于箭可用剑的特殊攻击弹回去，所以见到它们就切换剑来战斗吧。

ぱっくんオタマ

拥有蝌蚪的外形，在陆地上会一跳一跳地前进，十分可爱。主要的攻击方式是冲撞，此外还会吐出大量的气泡来进行攻击，气泡的攻击范围十分广，不想被打到的话就要离远一点。

鸭战士

戴着大头盔的鸭子士兵，使用锁链铁球来进行攻击。攻击范围主要集中在中距离，而使用将铁球扔出的“龙牙碎”时更能攻击到远处的玩家。被它的光属性攻击打倒后还会眩晕。

哥布林

蒙面的人形怪物，主要武器是斧头。玩家不喜欢近身死磕的话可在远处用弓箭攻击。除了普通攻击外它还会将斧头投掷出来，玩家要预先估计抛掷的轨迹，这样才能顺利躲开。

ゴーレム

由机械来驱动的魔法生物。主要攻击“火箭拳”和“火箭导弹”能够快速有效地打击远处的对象，同时还带有火焰效果。近身时它会挥动双臂回转攻击周围的敌人。

文 软饼干

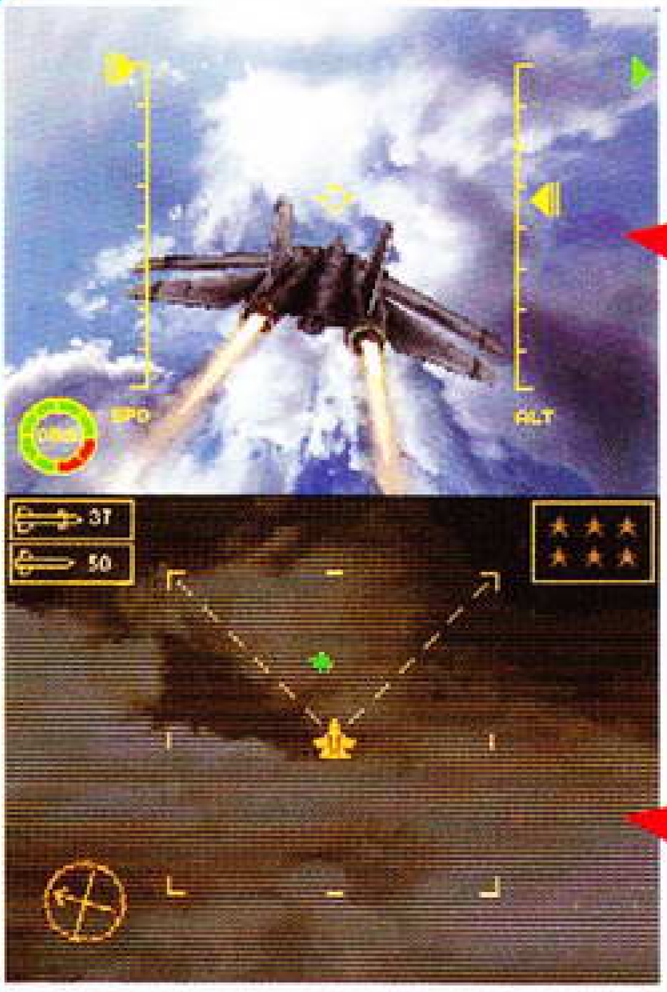
TOP GUN

本作由拍摄于1986年的美国著名空战大片《壮志凌云》所改编，登陆于NDS主机平台上。同电影剧情一样，玩家在游戏中扮演的身分并不是什么王牌飞行员，而是一名刚从飞行学校毕业的菜鸟飞行员，在加入军队后还要进行一系列的强化训练和实战任务，并最终成长为一名出色的飞行员。

壮志凌云
TOP GUN
◆Mastiff◆SLG◆预定2006年2月23日发售◆美版
◆1～4人◆记忆方式未定◆售价未定
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄
NDS

壮志凌云，舍我其谁

利用NDS的双屏构造，在上屏进行激烈战斗，下屏则显示各种辅助信息。加上电影原声所改编的游戏音效，让这款战机游戏增色不少。



机体驾驶界面

机体的驾驶视点，也是战斗的主界面。其中包括了战机的瞄准镜、高度表、速度表、战机装甲等一系列数据。

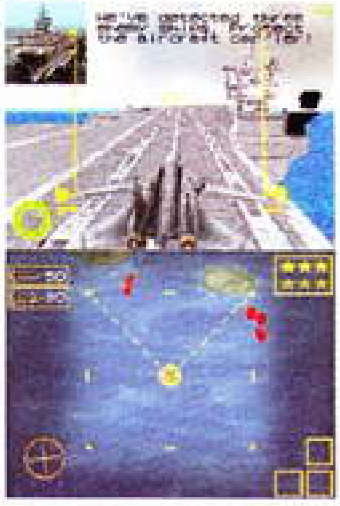
辅助参数界面

这里包括有雷达地图、友军敌军信息、携带武器数量、方位表等一系列数据。

三大游戏模式

故事模式

起飞前会有任务指令发出，务必圆满完成任务。



通信对战

支持2～4人的多人空战模式，每个玩家可以自由选择自己喜爱的战机进行联机对战。

游戏中提供任务种类很多，包括机群战斗、保驾护航、空中巡逻等10种任务。游戏关卡地形丰富，包括了森林、海洋、雪地以及沙漠区域等。爆炸、烟雾、炮弹射击等各种战斗效果非常逼真。

自由模式

此模式中，玩家可以自由选择游戏关卡进行挑战。

文 铭风

《洛克人》的新系列在NDS上登场了！

ロックマンゼクス ROCKMAN ZX

"《洛克人》系列"是一款包含了众多分支的系列，其在众多机种上都有属于自己的游戏系列（比如GBA上就有《Z》和《EXE》这两大系列），可谓是遍地开花。现在，游戏在NDS上的最新系列登场了，这款名为《ZX》的作品到底有些怎样的特色呢？下面你就会知道了。

洛克人ZX
ロックマン ゼクス
◆Capcom◆ACT◆发售日未定◆日版
◆人数未定◆记忆要求未定◆容量未定◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定
NDS

▶ 在水道中前进的阿梵。

在运输公司工作的少年。在10年前的凶暴机器人袭击事件中失去了母亲。性格上争强好胜，很容易冲动。乐于助人，在他人陷入危机时不会视而不见。

系列第一次存在有男女两个主角

这次的《洛克人ZX》是一款正统的动作游戏。当然，游戏也会拥有各种各样独特而有趣的新要素，其中最值得注意的就是双主角了，玩家可选择男主角阿梵和女主角艾尔来进行游戏。相信这个双主角的系统和NDS的双屏将会有所配合。在游戏中，我们的主角们可利用名为"活性金属"的金属片来进行变身，各种各样的变身形态也将成为游戏的卖点之一。

活性金属的变身

活性金属是在遗迹中挖掘出的神秘金属片。活性金属的种类多种多样，上面记录了过去的历史或兵器的情报。获得了活性金属，就能够获得知识和力量。阿梵和艾尔能够利用这个来变身为MODEX。

▼ 潜入中的艾尔，这个青色水晶有什么作用呢？

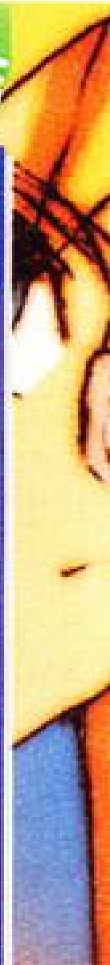
和阿梵一样，也在运输公司工作，并在10年前的凶暴机器人袭击事件中失去了母亲。性格上不想输给男生，给周围人十分爽朗的感觉。

X档案 发送编码 1249 到 958867311（移动）/92190511（联通）可收藏本文至"X档案"。

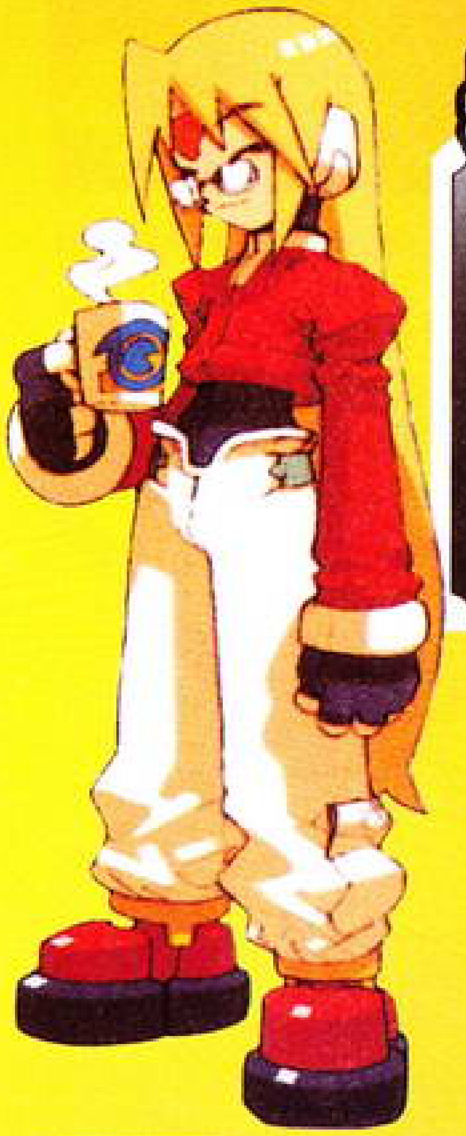
世界观　人类和半机器人居住的未来

本作的世界是一个科学技术发达的未来世界，人类和人类制作出的半机器人之间的战争由于英雄的活跃而终结了，现在大家都和平地生活在一起。人类拥有机械身体，半机器人也拥有寿命，两者的区别已经不是那么明显了。经过了数百年，这个世界上突然出现了野生化的生命体，它们妨碍了国家间的交流。于是人们建立起了名为“守护者”的自卫组织。担任边境的防卫工作，同时调查野生生命体的发生原因。

▲游戏中的世界机械感浓厚。



另一个神秘的角色



除了两个主角外，官方还公布了一名神秘的角色。从外形和装束来看，和《洛克人ZERO》的主角简直是神似啊……和以射击为主的MODEX不同，他的变身MODEZ以剑为主要的武器。

制作人访谈

堀之内 健

●1997年加入Capcom。代表作是《ZERO4》和《EXE5》。现在主要负责《ZX》和《EXE》系列。

——最初在NDS上制作新系列的契机是什么？

堀之内：契机当然就是想让《洛克人》中那富有魅力的角色和NDS的双屏相结合，创造出更有趣的游戏。通过对机能的研究，我们发现NDS的硬件很适合动作游戏，于是便开始着手制作这款《洛克人ZX》。

——那么，《ZX》这个名称的由来是什么？

堀之内：可以说是对动作类《洛克人》游戏的一个概括吧。大致就是由《洛克人X》和《洛克人Z》联想到《洛克人ZX》的。

——从画面中我们发现游戏所描绘的世界和《X》以及《Z》这两个系列十分相似，它们之间有什么联系吗？

堀之内：直接的联系是没有的。但是“《洛克人》系列”的世界观当然是要保留的。是否要出现相同的半机器人，如何保持系列的统一感，这些和设计者们交谈后才能决定。

——利用活性金属来变身的设定很有意思呢。

堀之内：本作中的“洛克人”是利用活性金属变身的人们的总称。游戏中的人物利用配备了活性金属的腰带便能够进行变身。我十分喜欢那些能够变身的英雄，所以就让本次的《ZX》的主角能够变身。人类获得活性金属后便能够通过变身来获得力量和知识。

——好的，最后再向读者说两句吧。

堀之内：《洛克人 ZX》在充分考虑了NDS硬件的基础上制作的，是个十分有趣的正统动作游戏。当然，考虑各种玩家，游戏将会有简单模式；同时也会有难度很高的困难模式，难度在系列以往的最高难度之上，请大家期待。

话梅杂志&3DM-SMV

文 雷伊

TALES OF THE TEMPEST™

风雨传说

テイルズ オブ ザ テンペスト

◆Namco◆RPG◆预定2006年4月13日◆日版
◆1－4人◆自带记忆功能◆4800日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄
NDS

去年刚刚迎来了十周年纪念的"《传说》系列"在日本和国内都有着相当一群拥簇者，虽然系列最近颇有量产化的嫌疑，但依然不俗的销量却证明了至少玩家目前还尚未对这种现象产生抗拒情绪。去年年底的十周年纪念作品《深渊传说》得到了玩家和媒体的一致好评，而"十一周年"的"纪念作品"《风雨传说》也趁热打铁地公布了，对应平台为NDS。

赤红的结晶闪耀之时，另一个我将会觉醒！

虽然之前"《传说》系列"的相关作品也曾多次在掌机平台上推出过，但都是一些外传性质的作品和移植作，而这次NDS版的《风雨传说》则是名正言顺的系列正统续作，同时也是系列第一次直接在掌机上推出正统续作。鉴于NDS机能的特殊性，可以预见这次的《风雨传说》将会带给玩家们一种以前从未体验过的游戏感觉。在人设方面，这次将由曾经负责过"《宿命传说》系列"、《永恒传说》等多款"《传说》系列"作品人物设定的女画师猪股睦实来担任，系列的老玩家应该已经相当熟悉这种细腻的风格了。

与养父一起生活在边境之村的15岁少年，在一次怪物来袭时，养父无意中暴露了自己兽人的身份，随即遭到了村民们的冷眼相加。凯乌斯在和养父以及青梅竹马露比娅逃离村庄的过程中被教会僧兵所追杀，养父为了救主人公而拖住了敌人后腿。在诀别之际，养父把凯乌斯亲生父母的下落告诉了他，为了探求自己的身世，凯乌斯开始了前往首都的旅程。

凯乌斯·老尔斯
Caius Qualls

年龄：15岁
性别：男
身高：165cm

背景故事

本作的舞台是一个叫作阿莱乌拉(アレウーラ)的大陆，在这个大陆上曾经有一个被称为利坎茨(リカンツ)的兽人族，他们不仅拥有着兽化的能力，而且还具有异于常人的高超体力和精神力。凭借着自己独特的能力，他们在大陆上构筑着自己的社会和文明。

但是，当时的一部分势力却认为他们使用了被自己所封印的技术，开始对兽人们进行虐杀，并最终演化成了"兽人战争"，大陆也因此被强制划分成了两股势力。在兽人战争中，大陆的支配权转移到了原本的弱小种族的人类手中，但是由于兽人的潜在的能力实在太过强大，以至于人类统治者无法安心坐于王位之上享受自己得到的权

X档案 发送编码1250到958867311（移动）/92190511（联通）可收藏本文至"X档案"。

露比娅·纳特维克
Rubia Natwick

年龄：15岁
性别：女性
身高：155cm

凯乌斯幼时的玩伴，从小就和他一起共同生活在边境之村。由于父母都是教会的僧侣，在不久的将来她也预定会到首都去进行修行以成为一名僧兵。但不幸的是，双亲却在边境之村事件发生之时，被前来缉捕凯乌斯养父的异端审问官所杀害。为了替父母报仇，她下定了决心与凯乌斯同行。

画面完全3D化

由于NDS主机的性能卓越，这次的《风雨传说》在画面上采用了类似于《仙乐传说》那样的全3D的表现形式，不管是人物还是背景，都将完全采用3D来表现，画面效果在NDS游戏中属于上列。此外，本作还加入了时间的概念，随着时间的流逝，玩家在城镇和地图画面上所看到的景象都将不同。

▲在掌机上制作全3D的《传说》，没有强劲的机能支持是很难实现的，这次3D化的《风雨传说》在画面表现上已经足以让掌机玩家满足了。

◀发生事件和进行对话时的特写画面也将采用3D来表现。

◀▶白天的小镇被温和的阳光笼罩，到了晚上，街上则亮起了万家灯火。

▲主人公凯乌斯生长的边境之村中的教会，看上去颇为气派。

▲小小的村庄即将被突如其来的灾难侵袭。

利。国王把“毁灭世界的种族”这样的罪名强加给了兽人，并继续开始对他们进行围剿。骑士团和各地的教会奉命开始了声势浩大的兽人灭绝运动，同时，各地纷纷确立了举报制度，旨在将混入人类中的兽人全部铲除。

一天，一位受伤的骑士来到了主人公凯乌斯生活的边境之村，阿莱乌拉大陆也因此再次被卷入了一场腥风血雨之中……

话梅杂志&3DM-SMV

战斗系统3线化

这次《风雨传说》的战斗系统将采用类似于PS2版《重生传说》那样的3线作战系统，官方将这种战斗系统称为3on3LMB系统，即在3D的场景中进行3线作战。另外，战斗中还将充分利用到NDS的触摸功能，给玩家一种不同于以往的战斗快感。另外，利用NDS的无线通信功能，本作还将支持多人游戏，游戏中特别为玩家们准备了让2～4人共同冒险的任务，玩起来应该会十分热闹。

◀主人公凯乌斯正在发动"《传说》系列"的经典必杀技"魔神剑"。

▲3线化的战斗让角色在战斗时的移动范围更加广阔了，同时也更考验了玩家的策略性。

◀发动术法时的画面效果非常华丽。

预约特典

《风雨传说》的发售日比玩家们想像的要早上很多，而其预约活动目前也已经在日本全面展开了。对于这掌机平台上的首款"《传说》系列"正统续作，Namco在促销方面所下的工夫自然不会少。现在只要在日本的小卖店预约《风雨传说》，玩家就有机会得到一本32页的《风雨传说》FAN Book，别看这本小册子只有薄薄32页，其囊括的内容却异常丰富。不仅包含了游戏的资料设定集、本作人设猪股睦实小姐的访谈，同时还记载了"《传说》系列"的一些琐事以及声优的访谈，具有很高的收藏价值。

主题歌

每一代"《传说》系列"的正统作必有唯美的开场动画和动听的主题歌助兴，虽然目前还不能确定NDS版的《风雨传说》在片头动画上会否用以往的形式来表现，不过可以肯定的是游戏也将和其他正统作一样拥有专门的主题歌。而主题歌《VS》的演唱人选目前也已经确定了，那就是原day after tomorrow(以下简称dat)组合的主唱misono。dat曾先后为NGC版和PS2版的《仙乐传说》演唱过两首主题歌，"《传说》系列"的老玩家想必已经对他们的演绎非常熟悉了。去年中旬，他们突然宣布了中止一切演艺活动，而这次NDS版《风雨传说》的主题歌《VS》则是misono个人单飞后推出的第一首单曲，意义重大。

话梅杂志&3DM-SMV

文 马修&落羽清音　编 马修

经历了圣诞树下的浪漫和春节的欢笑团圆，又迎来了甜蜜幸福的情人节。在这温馨的时刻，我们不妨走入游戏中，见证一下游戏中那些情侣们的浪漫爱情故事。

情人节特别企划

爱情备忘录

——情人节游戏浪漫谈

梅杂志&3DM-SMV

八大类型的游戏情侣

爱是人类永恒的主题，古今中外的文学、歌曲、电影等从来都不吝惜于歌颂永恒美丽的爱情。后起的游戏也是一样，如同现实中那样，游戏中虽然从来不乏打打杀杀，但中间亦穿插着多段美丽的爱情故事，更有众多的情侣活跃于游戏世界中。

1 英雄救美

早期的游戏以ACT、STG为主，题材不外乎拯救世界和英雄救美两类，足见英雄救美历史之悠久，也足见爱情之意义有如拯救世界一样伟大。此类情侣中的女孩大都是招人怜爱的弱女子，而男性则是为了女友上刀山下火海亦在所不惜的痴情者。

林克&塞尔达

出处：《塞尔达传说》系列

爱是永恒的话题，英雄救美也是永不褪色的美丽故事，因为有七贤者血统，所以塞尔达公主也屡次遭绑架劫持，甚至被变成石像，美女遭不幸自然少不了英雄出头，于是，一身绿衣、耳朵尖尖的林克便挺身而出，最终自然是救出公主，封印了恶魔。虽然恶魔不会罢休，但林克却一定要将塞尔达公主救出来。只要这个绿衣的男孩在，任何人也休想利用公主的七贤者血统来达到他们的邪恶目的。

科迪&杰西卡

出处：《快打旋风》

在20世纪的80年代末90年代初，《快打旋风》这部游戏相当吸引眼球，巨大的人物，丰富的动作，还有多路线的行动范围，后来的类似游戏也不少，如MD上的"《怒之铁拳》系列"、SFC上的"《电精》系列"等等，不过题材大都是拯救世界消灭野心家居多，倒是这部出道极早、以英雄救美为题材的游戏显得亲切许多。

绑架女孩子的恶棍是大猩猩一样难看的麦克斯，黑帮头子因为要给决心打击麦罗市罪恶的市长哈格点颜色看看，就绑架了市长的女儿，并不准其报警——这下可惹火烧身了。其实犯罪势力在麦罗市横行多年，和警界的关系是不言而喻的，虽然来了这么一个决心惩黑的市长，但那些警察也未必能起什么作用。不过麦克斯横行惯了，竟然绑架起了市长的女儿！且不说市长多么力大魁梧，杰西卡的男朋友科迪可是那种拳头硬、下手黑还坐过牢的亡命徒。这么好的表现机会求之不得还拉上了好友忍者凯。其结果就是麦克斯之流的黑帮因为一时惩强而被彻底灭掉。

卜派&奥丽薇

出处：《大力水手》系列

把这一对老牌情侣放在这里实在是有些牵强，倒不是说卜派没有英雄气质，而是因为奥丽薇无论怎么看也难以和美女联系起来，相貌平平且没有曲线……不过情人眼里出西施，在卜派水手和恶棍布鲁托的眼中，奥丽薇绝对是独一无二的……另外，卜派也是众多救美英雄中少有的没把兄弟朋友拉上当灯泡而独自去救美的硬汉哦！

这样的情侣组合在早期游戏中数不胜数，像《DQ》、《双截龙》、《影子传说》、《雪山兄弟》，甚至《仓库番》。有时还会出现巾帼英雄救"美男"的情况，如《美少女战士》，但所占比例很小。有时笔者就会想：如果这些魔头老大们专心于统治地球的事业而不去抢别人的老婆、女朋友，那他们的计划说不定还能得逞，毕竟一些救美英雄本来是不关于国计 民生的，可一旦他们的平静生活被破坏，那可就惹上大麻烦了……

主角女友被劫图

2 志趣相投

志趣相投的情侣有两点共性：一是一方对另一方很仰慕认可，因此愿意和恋人一起走天涯；二是随行的一方并不一定比恋人差，只是更认可对方所以才跟随，否则就成累赘包袱了。

机战情侣众

出处：《机战》系列

《机战》的人物取之于各大知名机器人动画，还有众多的原创角色，这么多少男少女在一起，想不发生爱情故事都难。像捷多与露卡，捷多的强自不必说，露卡也有着击毙新吉翁叛军格雷米的骄人战绩；还有多蒙与莱茵，合体必杀LOVELOVE石破天惊拳将爱的力量表现得淋漓尽致。还有甲儿与纱也加这样的战斗补给组合、阿斯兰与卡嘉利、正树和琉妮……细数起来写上一本书也不够。

◄▼《机战》中非常具有代表性的情侣机体。

火焰纹章众

出处：《火焰之纹章》系列

◄▼ 大家非常熟悉的艾利乌德和妮妮安。

和"《机战》系列"一样，"《火焰之纹章》系列"的战士们也大都是少男少女，于是，爱情的火花又一次次地在少男少女中磨擦出来。就说近几年GBA上这几部吧，艾莉乌德与莉莉安、海克托尔和芙罗莉娜、约书亚和娜塔莎……加入支援系统的《火纹》将角色的关系更直观地展现出来，但也使得情侣间的结果更不固定，硬是将极有可能成为情侣的一对

游侠杂志&3DM-SMW

分开、并有意将这两人和其他异性多接触，说不定就会出现新的恋情了。可以说，《火纹》是一部气势磅礴的以正抗邪的史诗，也是一部寄托了无数年轻人理想与爱的罗曼史。

三国无双众

出处：《真·三国无双》系列

志趣相同的夫唱妇随生活是中国古代理想化的生活方式，因此在以中国古代三国时期为背景的《真·三国无双》中，也有相当多的“夫唱妇随”型的情侣，比如吕布和貂禅，小说里这两人一个是头脑简单的武夫，一个是政客手中的政治工具，但到了游戏中则成了一起抵抗过讨董联合军、共同在战场上倒戈亲手消灭董卓、又一起在下坯城力抗曹军并肩作战的战场情侣；孔明和月英更堪称此类情侣的典范，卧龙出山不仅给刘备带来一个集智慧大成之名家，还带来月英这么一个大发明家；孟获祝融则在南蛮偏安一隅，孟获的暴力野性与祝融的热辣豪放，将整个南蛮治理得一派祥和，还将那些自诩中原大国的军阀们一次次击退；还有随同曹操共创曹魏霸业的曹丕甄姬、跟随孙策周瑜一起打下江东的大乔小乔……游戏中的三国，还真是一个英雄豪杰叱咤、鸳鸯蝴蝶双飞的无限理想的世界啊。

这一类型的情侣从“众”字就可以看出其数量之庞大，除了上面说的三国众”，还有《乱马》中那群你跟我我追你地满世界乱跑的少男少女，格斗游戏中也不乏特瑞玛丽这样互相勉励的情侣战士，当然也不能落下和织田信长一起称霸战国乱世的浓姬，还有跟着索尼克狂奔的艾米……有共同的志趣的情侣，在彼此间的互勉互助中，感情也更加亲密牢固了。

3 有缘无份

认识了一个令你砰然心动的异性，你有没有想到缘这个字？缘是美丽的，但世事也是难料的。如果等到有一天你发现曾经的恋人已经不在或投入他人怀抱时，再惊天动地去寻死觅活也已经晚了，游戏中的美满姻缘固然不少，但有缘无份者亦不在少数。

德拉古拉&莉萨

出处：“《恶魔城》系列”

“《恶魔城》系列”从来不乏情侣，而最让人为之叹息的，无疑是大吸血鬼德拉古拉和他的妻子莉萨了。对于残暴好战的德拉古拉来说，美丽善良的莉萨简直就是神派来让他从善的天使。但不久后，圣母般博爱的莉萨就被宗教裁判所裁定为魔女，因为莉萨为了治病救人的采药行为被裁判所那群没事找事的混蛋们视为异端，裁定之后就处死了莉萨。这让眼看爱妻被处死却无法出手相救的德拉古拉受到了极大的打击，并对从前的信仰产生了怀疑，他将灵魂出卖给了撒旦，他成了吸血鬼，用人类的血来来维持着自己的生命，直至仇恨化解……然而这并不是莉萨所希望见到的，莉萨嘱咐儿子阿鲁卡多不要向人类复仇，并要儿子打倒已经恶魔化的德拉古拉并拯救德拉古拉的灵魂……虽然已经阴阳两隔，但德拉古拉和莉萨彼此间的挂念还真是千年不变。

杂志&3DM

阿纳金&帕德美

出处：《星战前传3》

作为绝地武士，阿纳金必须要严格尊守绝地委员会的包括不能结婚在内种种的严厉制度。但天性善于独立思考的阿纳金还是和美丽正义的帕德美女王相恋了。但碍于制度，他们即使结婚后也无法让这段恋情光明正大起来，这也使他们更加珍惜这段高压制度下的恋情。阿纳金的原力让他预见到了帕德美的死亡，为了拯救爱妻，阿纳金不惜投靠黑暗，但换来的却是帕德美在失望和悲痛中含恨离世；而被砍去双腿、烧得面目全非的阿纳金被西帝打造了一副钢铁躯体后，虽然拥有了强大的黑暗原力，但却无法让自己的爱妻死而复生。悲痛、绝望、仇恨等负面情绪使他的黑暗原力更加强大，而在带领帝国军的征服和剿灭战争中，他的人性也更加泯灭。但内心深处，还是始终忘不了在失望悲痛中离世的爱妻。最后，在儿子卢克即将被西帝一劈为二时终于挺身救助，亲手消灭了西帝。

安迪&萨米

出处：《超级大战争》系列

一人离世，一人堕入黑暗——前面的两例的有缘无份都有太浓重的悲剧色彩，阴阳相隔所以有缘无份。而在现实中，更多的是不懂珍惜而导致的爱情流失，比如在"《超级大战争》系列"全勤的安迪和萨米便是这么一对。安迪是个普通又不服弱的少年，萨米则是一个有着优秀士兵指挥能力的天才少女，从同窗同学到红星军的战友，两人间迸发出爱情并不出人意料，在一代中安迪被明日香劫持后萨米的激烈反应就能明显看出来。虽然安迪是那种只想变强而不懂风情的苦行僧式男孩，但萨米可不是春日野樱那种盯一个隆死追的傻妞。少女真情被安迪的不通人事给伤到后，便毅然退出这场单恋游戏。在结识伊格尔后，萨米也终于有了真正的感情归宿。情人节快到了，无甚特点又至今单身的安迪是否会为这一段本来青梅竹马的恋情的流失而扼腕叹息呢？世上没有后悔药可以买到，当真爱再临时，不要让它流失，不要让今后的自己再发出同样的叹息。

随便找几个游戏，发现有缘无份竟然也是游戏的一大部分呢，《97格斗之王》中草薙京与他那为大义献身的女友雪儿、《高达0079》中夏亚与拉拉、《高达0080》中的克里斯与巴尼……这些有缘无份的恋情都有着浓重的悲剧色彩，每每想到都让人为之惋惜；而像隆与春日野樱这样的自闭男痴情女组合，也只能说两个傻瓜碰到一块了……

话梅杂志&3DM-SMY

4 好事多磨

俗话说：心急吃不了热豆腐。虽说有了机会要抓住，但有时感情却偏偏不是着急就行得通的，水到自然渠成，好事多磨，有点耐心和挫折也算是一种考验吧。

生/死恋人

出处：为你而死/为你而生

如果说好事多磨的爱情，那么《为你而死》和《为你而生》中的情侣绝对是典型中的典型，这一路恋爱之旅可真是荆棘遍路：帮倒忙的兔子团、公开阻挠的情敌11人众、用尽手段的天才少女、野牛、螃蟹、蜜蜂……简直是经历了常人闻所未闻的挫折，不过最终获得美人芳心时，这一切痛苦烦恼也就烟消云散了。

浦木宏&妮娜

出处："《机战》系列"、"《SD高达》系列"等

在"《机战》系列"里，只要有《0083》的剧情，就一定会发生阿纳贝尔·卡多夺走搭载了核弹的高达GP-02的事件，于是能力不出众也不是NEW-TYPE的浦木宏就要一次又一次地乘上性能也不怎么出众的GP-01，去和王牌机师阿纳贝尔·卡多硬拼。虽然不是对手，但好在有妮娜这样的美女鼓励，浦木宏倒也一次又一次地振作起来。虽然其间发生过浦木宏自暴自弃、GP-03设计师MM的色诱、妮娜救下前男友卡多等一系列事件，浦木宏最后又被判蹲了监狱，但最后两人还是走到了一起。也真应了那首歌了：不经历风雨，怎能见彩虹？

孤岛情侣

出处：《孤岛冒险》系列

鲁滨逊在荒岛靠一双手与自然搏斗，最终征服了孤岛，还收了一个得力帮手星期五；"《孤岛冒险》系列"中，流落荒岛的主角也要与自然搏斗，也会遇一个人，不过邂逅的是一个MM。大海中的孤岛营造了真正的二人世界，但这个二人世界除了浪漫，更多的是面对大自然的挑战，你要像祖先那样钻木取火，用树枝作弓箭捕猎求食……MM不会像星期五那样跟你出生入死作仆人，更多时你要去为了博得MM一笑而去海边拾贝壳，更不能让MM饿着累着……虽然要加倍辛苦，但有了女孩的关心和微笑，再多的汗水也就化为幸福了。

其实，好事多磨这种情侣大多出现在以恋爱贯穿始终的游戏，游戏的最终目的就是要获得芳心，因此游戏中种种障碍都是冲着恋爱本身来的，好事自然也就多磨了。

杂志&3DM_SMV

5 欢喜冤家

有些情侣一见面就如同冤家相逢，轻则吵吵嚷嚷、重则拳脚相向——虽然怎么看怎么都觉得两人是前世有仇今生来报，不过彼此关心起来还真让人感动，倒也应了“打是亲，骂是爱”那句名言。

利德&法拉

出处：永恒传说

本来利德的日子过得太太平平：打猎，吃饭，睡觉，还有个漂亮又有个性的女朋友法拉。法拉的漂亮一眼就能看出来；而个性则在于她的拳脚功夫和爱惹麻烦，平日里利德被句几骂打几拳踢几脚就算了，还得跟着野丫头冒着生命危险去拯救世界，虽然一路上法拉也学了回复解毒一类的“淑女特技”，但其暴力性格是不会因此而改变的。在动画第一话中，利德因为偷吃晚餐素材被法拉教训一顿；后来因为得到消灭海上恶魔的奖金后的意见分歧被法拉大骂，让人觉得利德这男人做得也太软弱了……当然，打骂归打骂，两人的感情还是毋庸质疑的，利德为保护法拉而告别家乡与她一起踏上拯救世界之旅，便是二人感情的最温馨鉴证。

服部平次&远山和叶

出处：名侦探柯南

服部平次的父亲和远山和叶的父亲是非常要好的朋友和搭档，因此他们也就成了青梅竹马的一对。作为服部局长的儿子，服部平次是一名和工藤新一齐名的侦探；深爱着平次的远山和叶虽然以姐姐名义去照顾而跟随他，但两人总是吵个不停——不仅吵嘴，和叶还非常容易吃醋，曾经因为将毛利兰误认为是服部平次的女友而对其充满敌意，好在后来误会消除，还和毛利兰成了好友——其实，对于欢喜冤家型的情侣来说，吵架其实不过是平日里卿卿我我一样，没什么大不了的。（众受气男：扯……）

6 仙侣奇缘

将美得超凡脱俗的女性形容为神仙已是司空见惯，什么“美若天仙”、“我的女神”、“堕落凡间的天使”……不知为什么，书上的男性神仙不是大把胡子的老头就是一张扑克脸重天规而无视人情的冷血动物；但女性神仙却大都美丽善良，因此，类似“天仙配”的故事也就很多了。借鉴其他各个艺术领域优秀之处的游戏当然也涉猎此类恋情，其中不乏感人的爱情故事。

圣剑英雄&玛娜女神

出处：《圣剑传说》、《新约圣剑传说》

如果论出身，那么《新约圣剑传说》的英雄主角出身可能是最低下的——以和野兽搏斗来取悦贵族的角斗士，但这位英雄也同样是伟大的，他用圣剑消灭了企图占用玛娜之力的尤利亚斯，保护了玛娜女神也拯救了奄奄一息的世界。女主角

玛娜女神是玛娜一族的少女，在玛娜之树因为尤利亚斯的破坏而枯萎时，她也用自己的生命拯救了玛娜之树，整个世界因此再次有了活力。英雄和女神虽然最终没能在一起，但彼此的心中，已经将对方的音容笑貌永记于心了——“我会永远守护你，守护你珍爱的人们和世界。”年轻的玛娜之树，你听得到少年的誓言吗？

阿拉贡&娅文

出处：《指环王》系列

比起《圣剑传说》里的英雄女神，《指环王》中的英雄阿拉贡和精灵公主娅文的结局就非常符合大团圆的皆大欢喜结局——消灭索伦魔军的阿拉贡成为了刚铎之王，娅文也与阿拉贡结为连理。但有这个喜剧结局并不容易，阿拉贡一次次出生入死自不必说；娅文也必须正视人类和精灵相爱的代价，将这段恋情继续下去，她就必须正视阿拉贡死后她将面对的漫长的悲痛与孤独，并在这无尽的悲痛与孤独中枯萎至尽的事实。娅文公主毫不悔改的选择，让所有的人神都不得不承认：爱情的力量确实伟大！

平淡是真

7

你是否想像过你像英雄一样把你心爱的女友从恶魔手中救出？你是否想过你的男友成为一个叱咤风云的战士，最终拯救世界，和白雪公主般的你在众人的欢呼喝彩中拥吻……放弃那种念头吧，现实中没有S/L大法，教会也不能把死去的人复活，你的恋人在险象环生的冒险途中稍一疏忽便成了他乡冤魂。歌曲《白桦林》便真实地表现了因战争分离恋人的悲哀。请相信，平平淡淡才是真！

西罗&爱娜

出处：“《机战》系列”、“《SD高达》系列”等

西罗是联邦的普通士兵，爱娜则是吉翁公国名门之后，本来该在战场上展开你死我活厮杀的两个人竟然阴差阳错地两度陷入困境，二人在困境中的同舟共济中擦出了爱情的火花，但是在战争的大背景下，两个人的恋爱观根本不会被众人理解。战斗到最后，西罗亲手杀死了对爱娜忠心耿耿的诺利斯。而爱娜那已经疯狂的哥哥基利亚斯也将炮口对准了亲生妹妹，西罗挺身而出救下爱娜，杀死了已经丧失人性的基利亚斯……战争结束了，无数年轻的生命成为了墓园中一个个冰凉的墓碑，重伤的西罗在爱娜的搀扶下远去，过起了平民的生活。亲眼目睹战争的残酷及战争中人性泯灭的他们，已经真切地理解了平淡是真的含义了。

鲍伯&海伦

出处：《超人特攻队》

身为超人是一件很无奈的事，要么按照传统去义务拯救世界，要么去破坏世界然后被其他超人消灭掉。鲍伯的幸运之处就在于没有受任何重伤时就被社会强令停止了超人们无视法律的行为，而且还娶了海伦这么一个美丽贤惠的弹力女超人——如此太太平平地成家过日子可是每天查觉世界变化的超人前辈们想所不

敢想的，因为这个世界总是有一些令军队警察都无能为力的野心家。每天为欺骗、失业等平民问题所苦恼的鲍伯渴望回到那上天入地惩罚罪恶的辉煌日子。终于，在他中年时，曾经被他鄙视过的少年以假超人的身份向世界发起挑战。在与假超人的战斗中，鲍伯经历了生死的考验，妻子孩子也都在战斗中险些丧生。消灭了假超人之后，一家团圆的鲍伯也终于知道了平凡之于人生的重要。

牧场伴侣

出处：《牧场物语》系列

历代《牧场物语》的主角是一个经营牧场的普通人，过着平凡普通的生活。镇子里的女孩和也主角一样，在花店卖花、在医院做护士……也许会偶尔邂逅，也许会日久生情，当爱情到来时，主角要用送小礼物这样普通的办法来取悦女孩。婚后，也要面对普通夫妻面临的一切俗事——建房子、买床、买家具、买……娶妻虽是人生大事，但没钱却是人生大碍，没有下里巴人何来阳春白雪？不挣足钱拿什么买房子娶老婆？《牧场物语》里的爱情就是这么贴近现实，虽然让人觉得有点累，日子也看似普通平淡，但却能让人感受到平凡生活中处处洋溢的真实的爱情气息。

雌雄大盗

8 马里奥&碧奇

出处：《马里奥》系列

本来一直以为他们是一对英雄救美的典型，因为他们的对手大恶棍库巴总是那么一次次锲而不舍地把碧奇劫持来，然后马里奥又一次次地打败库巴、抢回公主。但时间久了就觉得不对劲了，这马里奥20年了，还总因为漂亮老婆被抢走而去冒险，也真够窝火的，每次战斗他都把库巴打入火海岩浆中，但每次过后库巴又都活着出来——其实明眼人一眼就看出来那是库巴逃跑的伎俩，然而被跑了一次两次还说得过去，每回都放跑库巴，我们就要怀疑马里奥和碧奇的目的了。直到去年马里奥被劫持，被逼无奈的碧奇公主孤身救下马里奥并将公主的一身好功夫首次展现于世人时，人们才发现，原来公主并不弱！结合马里奥每次冒险都敛得大量财宝的冒险结果来分析，我们得出结论，公主被劫持分明是欲擒故纵，有了这个借口，水管工出身的马里奥才有光明正大的理由去库巴的地盘里去抢钱！什么？为什么不干掉库巴？还得指望库巴指使它的喽罗们去赚钱呢——可怜库巴这么庞大的大家伙，一被色诱立刻上钩，然后财宝被人洗劫一空还让别人留个英雄救美的美名，真是又色又傻！

话梅杂志&3DM-SMV

掌机恋爱游戏小盘点

爱情的存在和影响力，让广大商家不停地利用这个话题来开发商机。而伴随着游戏这个可以实现普通人梦想的媒体的出现，恋爱养成游戏也就不断推陈出新，占领了相当的市场。掌机在画面和音效上可能不尽人意，但便携的特性使掌机恋爱游戏有着可以随时打造自己的爱情的优势。借着情人节的机会，我们就给大家小小地盘点一下掌机上的恋爱游戏吧。

《口袋恋爱》系列 如口袋中糖果般的懵懂初恋

印象中，比较早期的掌机恋爱游戏应该是KID在GB上制作的《口袋恋爱》。KID出品的《秋之回忆》和《青出于蓝》可以说是家喻户晓。有这样的公司作后盾，《口袋恋爱》的可玩性也有了保证。

系列第一作发行于1997年7月18日，游戏有7个女孩登场，在游戏刚开始的时候便会出来作自我介绍。虽然还是黑白画面，但风格也基本符合日式美少女的标准，看起来挺舒服。男主角从高中二年级开学的四月开始，到年末的圣诞节为止，要努力提高参数，靠约会和送礼物来赢得女孩子的告白。游戏的进程也和标准的养成游戏一样，主角奔波在学业打工社团之间，到了周末再约会送送礼物。确实很平淡，但谁又能说这不是一种幸福？在为学业或工作奔忙的空闲中，用如此轻松的午后甜点休闲一下也是蛮惬意的。

第一作成功后，第二作也在1998年面世了。女孩子增加到了10人，系统依旧延续上作，但事件更丰富多彩，故事的开展格外具有戏剧性——终于有了女朋友的主角热切期待情人节的到来，但是情人节到来时却收到了一封神秘的感谢信，这使女友醋意大发，自己也被冠上了全校最差劲的男生之一的光荣称号。从二年级的情人节开始到高中毕业，是努力挽回女友的心？还是另求真爱？游戏给了玩家不同的选择和考验。

1999年，初代《口袋恋爱》的NGPC彩色复刻版也推出了，机能的提升令本作有了美丽的彩色画面和动听的音乐，更加细致的主角个性设定也是吸引老玩家重温该作的动力，性格、昵称等琐碎却有趣的要素都加入其中，连原本用假名表示的主角姓名也换成了汉字；复制的彩色版还对初代剧情进行了弥补，大大提升了随机事件的概率。五颜六色的口袋恋爱之旅，在1999年开始了。

《心跳回忆POCKET》系列 初恋的心跳，青涩的回忆

在传说之树下和恋人告白，会得到永远的幸福——这个让人心动的传说揭开了高中三年的青春序幕，也诞生了《心跳回忆》这款延续了10余年的系列大作。作为Konami公司的镇社大作之一，于1999年2月11日登陆GBC，并同时推出两作——《心跳回忆POCKET 体育篇》和《心

跳回忆POCKET 文艺篇》。

故事的背景和大家所熟知的一样，只不过增加了其特有的可攻略角色——《运动篇》的宗像尚美和《文艺篇》的和泉恭子。同时推出的两款游戏内容相同，只是主角加入的社团和认识的女孩子不一样。虽然单纯，虽然犹如童话，

但很好地体现出了青春回忆里闪闪烁烁的目光和欲说还休的青涩爱情。

作为恋爱游戏始祖的"《心跳回忆》系列"，每一款都有它的精彩之处。登陆掌机的两作虽然受到机能的限制，但开头清晰的人语还是让人感到亲切。PSP版《心跳回忆》已经公布，重温往日经典、随时享受《心跳回忆》的愿望也快要实现了。

遥远的时空中 手心的爱情，遥远的时空

《遥远的时空中》让光荣成功地从女性手中骗去无数金钱。尽管大家都知道，故事讲的就是一个女主角在各类型帅哥守护下做个小小救世主，再顺便培养后宫。但凭借华美的人设和别具一格的古风，玩家与游戏厂商间的"周瑜黄盖"故事还在不断重演着。

在PS上成功后，光荣又推出了GBA版，虽然少了众多著名声优的倾情演绎，但可玩性还是很高的。不说那忠诚的英俊的可爱的有魅力的各位八叶，单单看那小游戏和可收集的小道具，还有在恋爱游戏中少见的RPG要素，就能让人在那个世界里流连忘返了。(图38)(图39)

另外，由于游戏的环境设定和古代贵族有关，为了体现那种文雅风尚，所以游戏中使用了大量的汉字。这让我们在玩的时候轻松多了，毕竟恋爱不该太费脑细胞嘛。(^ ^)

耽美梦想 沉浸于永远的耽美之梦

这个游戏可以说是女性向版的《心跳回忆》。虽然故事背景是一个虚构的世界，但系统和影响性都与《心跳》很相似。作为GBA上女性向游戏的原创之作，它

的细致度和成熟度也是惊人的。

比起《遥远的时空中》，它的人设美形度并不逊色。但是，两者的风格却截然不同，《耽美梦想》的故事里，与其说女主角被保护，不如说是她的存在温暖了男

孩子们的心。在这个故事里，更着重描写的是男孩子们的成长和魅力——在动荡的世界里，要守护什么？又要用什么去守护？这才是游戏真正想说的。游戏虽然有很吸引人的内容，但是系统却稍嫌枯燥了些，单一的约会对话可是很挑战耐心的。

安琪莉可走上爱情女王之路

"《安琪莉可》系列"是光荣的另一个杀手锏，采取的是比《遥远》更甚的人海战术。与《遥远》悠远的古风相反，本作有着西方宫廷风格的幻想世界，但讲的却都是一个普通的女孩子一步一步努力前进的故事。虽是养成型的恋爱游戏，却又包含着模拟成分，当看到用自己的爱建造出美丽的宇宙时非常有满足感。甜甜软软的故事和可爱的Q版人物也都是它的特点。另外，在这个GBA版本里也加入了配音，虽然只有一句，但也很让人惊喜了。

就像浪漫的星空，恋爱游戏也是数不胜数，每一个都闪耀着自己的光芒。除了上面介绍的这些，还有WS版的《恋爱时代 海边小夜曲》，WSC的《与你同在》，GBC、GBA的《纯情房东俏房客》以及《人形电脑天使心》等，笔者的总结只是浅略地涉及了一点点，真正的光芒，只有亲眼看到玩到才能理解。属于你的那颗明星，只有你自己能找到。游戏给了我们一个虚拟恋爱的机会，让我们在游戏中亦能或多或少地为游戏中的爱情所感动。最后再祝大家情人节快乐，把自己的爱情也经营得如同游戏中那样浪漫精彩。

情人节的由来

关于情人节(Valentine's Day)的由来有多种说法，流传最为广泛的是公元三世纪古罗马的传说，当时古罗马的暴君克劳狄(Claudius)残暴而好战。受人尊敬的修士瓦伦丁(Valentine)则每天在神庙中为男女老少来祈祷，让人们在暴政中得到心灵上的慰籍和希望。古罗马战事不断，大批男子被克劳狄送往战场。男人们不愿意离开家庭，小伙子们不忍与情人分开。已经神经质的克劳狄竟然下达了不准举行婚礼的法令，甚至勒令已订婚的也必须立刻解除婚约。年轻的男子就这样告别爱人悲愤地走向了战场；而年轻的姑娘们也由于失去爱侣而抑郁悲伤。

克劳狄无视人性的法令让瓦伦丁非常失望难过。当一对情侣来到神庙请求他的帮助时，瓦伦丁就在祭坛前为它们悄悄举行了婚礼。消息传开后，很多人都来到瓦沦丁的神庙来结成伴侣。克劳狄得知后立刻派兵冲进神庙，逮捕了瓦伦丁及正在举行婚礼的年轻人，将他们打下地牢。公元270年2月14日，瓦伦丁在地牢里受尽折磨而死，悲伤的朋友们将他安葬于圣普拉教堂，并将2月14日这天作为所有有情人的节日，纪念这位善良高尚的修士的同时，也祝福所有的恋人相爱终生。

文 马修

喷气机GO！口袋版
ジェットでGO！ ポケット
◆Taito◆SLG◆2005年12月15日◆日版
◆1人◆256KB◆容量未定◆4800日元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄 PSP

“《喷气机GO！》系列”是Taito旗下的模拟驾驶系列之一，曾于2000年在PS上推出，同年10月又推出了GBC移植版，此次再次登陆掌机平台的《喷气机GO！　口袋版》借由PSP强大的机能，其优秀表现远非以前几作可比，登场飞机和机场也都取之于日本航空司现役飞机及机场实景。

系统简介

起飞和着陆

“《电车GO》系列”中，根据信号提示准时关闭车门发车和准时准点地停车是游戏的关键要素之一。作为模拟民航机驾驶的本作亦是如此，适时地滑行并起飞、升空以及安全准确地降落在飞行目的地的跑道上，都是完成飞行任务的关键所在。

天气影响

天气对飞机运行的影响之大不言而喻，本作中即在游戏中加入了昼夜等时间以及晴天、阴天、雨天、雪天等各种天气，而且飞行中还将受到风向风速的影响。比如阴天、雨雪天的能见度比晴天差，风速大则可能导致航向的偏离等。

三种视角

游戏中，有舱内、喷气机和完全三种视角，舱内视角最为逼真，但数据看起来相对吃力；喷气机视角则是第三人称视角，该视角下可以对飞机的整体把握得非常好，在降落、起飞时更显是方便，不过在即将降落时，容易看不清降落信号指示灯；完全视角即机头视角，前方没有任何遮拦，有什么东西的话看得清清楚楚，虽然感觉无味了点，但在调整航线角度及观看降落机场信号指示灯时会非常方便。

▲舱内机长位置视角。

▲舱内副机长位置视角。

▲喷气机视角。

▲完全视角。

音乐伴随整个飞行之旅

“《电车GO》系列”为了追求真实的驾驶感受，而没在游戏中加入音乐，但在本作中，在飞行时就可以欣赏到非常好听的BGM。

全新的评价系统

完成一次飞行任务后，游戏会以蛇行、接地位置(前后)、接地位置(左右)、接地速度、机体姿势这5项来为玩家作出评价，最高评价100分。

菜单讲解

フライトモード FLIGHT MODE

▲飞行模式，进入游戏的选项，玩家在该任务下选择机体和机场及飞行任务。

トライアルモード TRIAL MODE

▲试航模式，测试玩家的技巧水平，可以自己选择时间、天气、风向等要素。

リプレイモード REPLAY MODE

▲重放模式，玩家可以将以前保存的飞行记录进行重放。

フライトガイド FIGHT GUIDE

各登场机体和空港的资料。

オプション OPTION

设定选项，进行存档读档，查看个人评价、切换十字键操作和滑杆操作等的选项。

▲飞行指南，该选项下可以观看游戏收录的机体和机场的资料，并可对机体的编号等进行修改。

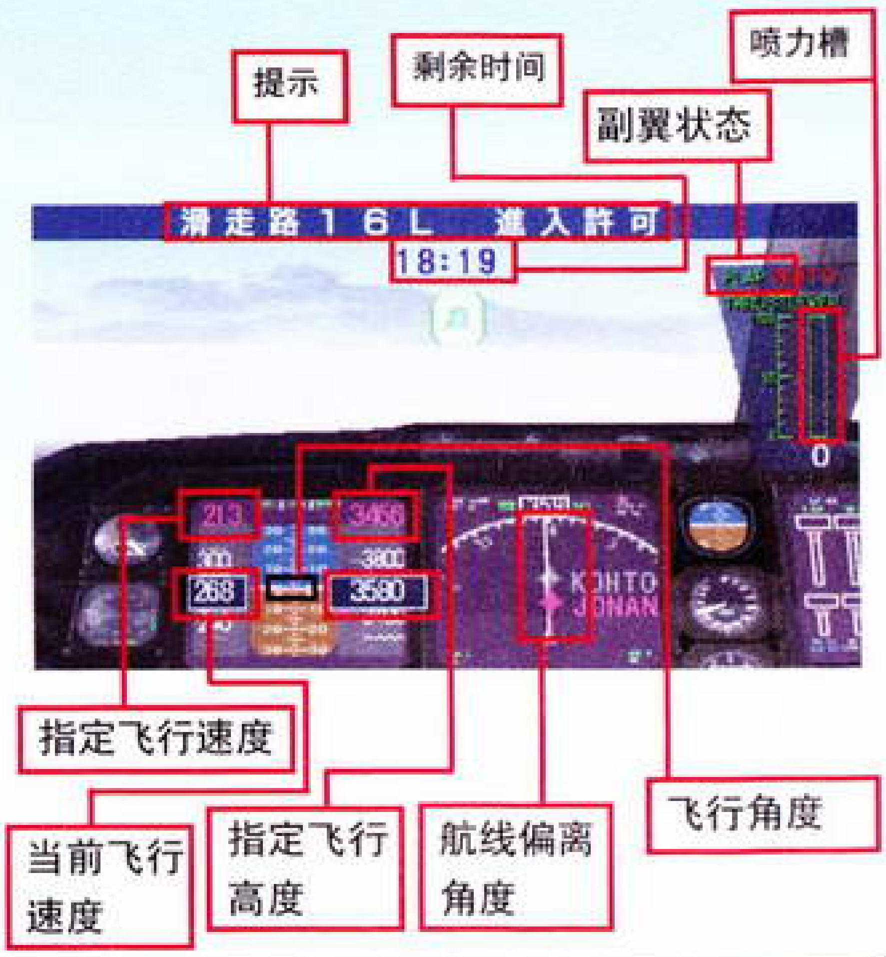
飞行指南

基本操作

←、→	调节飞行方向
↑、↓	调节飞机飞行角度，↓为向上倾斜，↑为向下倾斜
△	信号接收确认
○	增加喷气力度
□	减速
SELECT	视角切换
START	暂停游戏

飞行信息

游戏中，喷气机视角和完全视角的信息显示界面一致，如下图：



驾驶简介

进入游戏，便会有信号提示，按△，稍后又会有第二次信号提示，再按一次△，两次信号确认完毕后，就按○开始加大喷气力度吧。（根据机种不同，有的飞机会直接把喷气力度开到最大，有的则需手动慢慢加大喷气力度。）喷气槽力度达到最大时，就进入滑行状态，当达到起飞速度时，按↓飞机就起飞了！注意飞行角度，副翼尽量不要超过额定角度，向着高空升空吧，同时别忘了与地面保持信号联系！注意，滑行升空时航线可能多少有些偏离，没关系，升到高空后，导航系统会自动将航线纠正过来。

飞到高空后，主要是及时调节高度和航向，晴天没有什么，如果在雨雪等恶劣的天气，飞机就容易偏离航线了，要及时调整回来。空中飞行时，玩家经常会看到一个巨大的发光的方形标志，飞过后就会有下降高度提示。当最高飞行高度下降到1000以下时，就留意地面远处是否到有明显的指示降落的信号灯了。如果是第三人称视角下没发现什么，最好将视角调为完全视角或舱内视角。

正常的下降是靠按↑来压低飞行角度来实现的，当即将到达跑道后，就按□来进行着陆和减速吧，飞机着陆后也要按住□，直到飞机完全停在跑道上为止。飞机停止后接收到信号后，按△确认，便完成了本次的飞行任务。

2005年日航资料大收录

游戏中的飞机、机场以及时刻表等资料都来自于日航2005年的资料，收录的飞机和机场如下：

游戏收录飞机

日航波音747-400

JAL B747-400
全长：70.7米
翼展：64.9米
全高：19.3米
引擎推力：25930kg×4
巡航速度：916km/h
最大起飞重量：394.6t
航续距离：12300km
标准座席数：266～416位

日航波音767-300

JAL B767-300
全长：54.9米
翼展：47.6米
全高：15.8米
引擎推力：21800kg×2
巡航速度：862km/h
最大起飞重量：152t
航续距离：5280km
标准座席数：213～239位

日航波音777-200

JAL B777-200
全长：63.7米
翼展：60.9米
全高：18.5米
引擎推力：34900kg×2
巡航速度：905km/h
最大起飞重量：201.8t
航续距离：4740km
标准座席数：389位

日航波音747-400D

JAL B747-400D
全长：70.7米
翼展：59.6米
全高：19.3米
引擎推力：25930kg×2
巡航速度：916km/h
最大起飞重量：269.9t
航续距离：4170km
标准座席数：568位

日航波音777–300

JAL B777–300
全长：73.9米
翼展：60.9米
全高：18.5米
引擎推力：40800kg×2
巡航速度：905km／h
最大起飞重量：237.0t
航续距离：11030km
标准座席数：470位

收录机场

游戏共收录8个机场

东京羽田国际机场

关西国际机场

大阪伊丹国际机场

广岛机场

小松机场

新千岁机场

福冈机场

那霸机场

文 掌机王阳光学员 谢寅　编 马修

在把两款《三国志》移植到PSP后，光荣又推出了与“《三国志》系列”合称光荣SLG双璧的“《信长的野望》系列”在PSP上的第二作——《将星录》。当年PC上这款游戏以其精美的画面、严谨的系统以及极易上手的操作曾经风靡一时，这次又在PSP的平台上重现在玩家面前，一定又勾起许多战国游戏FANS的回忆。好了，下面我们就一起进入日本战国时代去体会这款游戏吧！

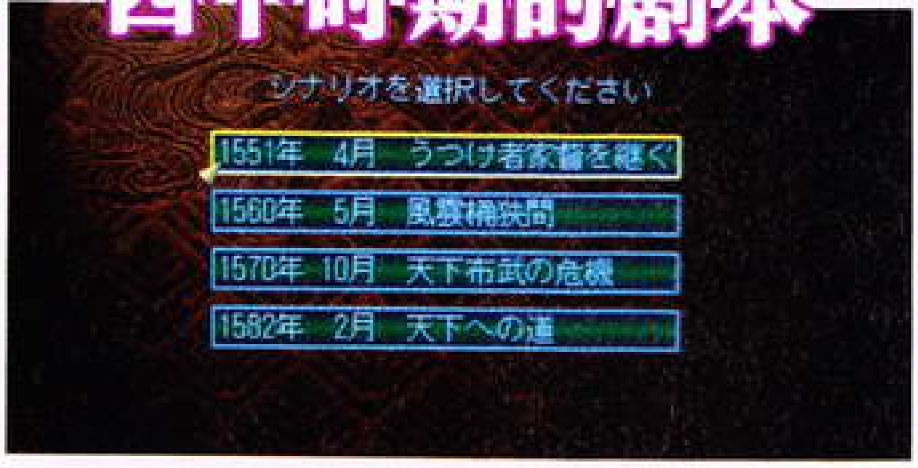
信长的野望 将星录

信长の野望・将星录

◆Koei◆SLG◆2005年12月12日◆日版
◆1～7人◆704KB◆容量未定◆4800日元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：12岁以上

PSP

四个时期的剧本



游戏开始后有四个剧本可供选择，每个剧本中的各个大名的难度都不一样，面对天下大势，身为玩家的你会做出怎样的选择呢？

1．1551年4月 うつけ者家督を继ぐ
（继承家业的傻瓜）

这个剧本中，刚刚年满18岁的织田信长刚成为东海道尾张国的大名，天下形势混乱，各个大名势均力敌，都想在乱世中成就一番伟业。

2．1560年5月 风云桶狭间
（风云桶狭间）

看似平静的时代终于被打破，织田信长的奇袭杀死了今川义元使其族一蹶不振，自己也开始走上了称雄日本的霸者之路。

3．1570年10月 天下布武の危机
（天下布武的危机）

被信长拥立为第十五代幕府将军的足利义昭经过一番游说，与武田、本愿寺、波野多、一色、三好、朝仓、浅井等各路大名策划布下了“信长包围网”，此时的信长该采取怎样的策略？

4．1582年2月 天下への道
（天下之道）

此时的信长已经统一了东海、北陆和近几的大片土地，开创了辉煌的安土时代。但是，谁能想到几个月后等待信长的竟是本能寺的熊熊大火……

游戏指令

游戏中指令分为：出城、情报、人事、买卖、委任以及系统（按SELECT键出现）。

出城

军势： 派部下出征，可以攻打敌方城池，可以占据某个地方守卫，也可以去骚扰其他大名派出执行内政的武将。

输送： 可以输送金钱、兵粮、军马、铁炮、兵士等物资到己方别的城池，或者补给物品给在前线奋战的武将。

农业： 派部下进行治水和开垦工作，是兵粮的重要来源。

商业：进行建设町造(城镇)和关所(关卡)的工作，此项工作是金钱的来源。

建设：建设任务分为改修、筑城、村落和冶炼屋。改修是给主城增加防御用；筑城和村落都是能够增加士兵的设施，同时也可以选择把已有设施撤除；冶炼屋是在发生铁炮冶炼访问事件后，每个月就有了额外生产的铁炮。

外交：与其他大名结盟以及进行武将说得等选项。

间者：对别的大名实行各种策略性工作。

移动：把某个武将移动到地图上任意地方。

情报

城详：看城池的各项参数，比如城防御、武将数目、士兵以及金钱、兵粮、军马、铁炮的收支情况。

武将：看武将的各种资料，包括擅长的工作、特技、兵种能力等。

ユニット：查看本城中在外工作武将的情况。

大名：可以看到己方大名的居城、职位、城数、武将数、士兵和外交情况。

委任

委任电脑担任城主自行做出各种指示。在游戏后期城池过多的情况下可以多多使用，可以制定积极攻击、消极攻击、禁止攻击等方针。

人事

登用：登用正在我方城池中的浪人。

赏罚：对部下进行家宝的奖励，也是提高忠诚度的方法。

追放：一些看着觉得不爽的武将就解雇他吧。

缘组：把自己的女儿嫁给其他大名或者部下，能够提高好感度，还能多建立一门的关系。(与大名是否有血缘关系。)

买卖

在城池中有商人的时候可进行买卖，可以买进军马、冰粮、铁炮还有各种家宝。

系统指令

进行复数武将移动或者查看全部城池、武将、家宝的资料以及进行存储、读取游戏进度。

武将篇

本作中武将除了拥有政治、战斗、智谋、忠诚这些基本参数之外，还有擅长工作、特技、兵种能力、特殊职业这些设定。下面就来给大家介绍一下：

擅长工作

擅长工作分为：农业、商业、建设、外交和登用，这些都是拥有此项能力的武将做相应的工作时会比其他武将用的时间短、做得更出色。

特技

特技分为下面五种：三段，可以使用两次炮击攻击；骑突，顾名思义就是使用骑兵时突击的威力更大；火矢：使步兵在晴天或阴天射出威力巨大的火箭；骑铁，能够混编骑兵和铁炮兵；拔穴：攻城时能够越过敌方部队直接攻打城门。

兵种能力

兵种能力分为足轻(步兵)、骑马(骑兵)、铁炮、水军，每项能力值均按照从强到弱S、A、B、C、D、E的顺序排列。兵种能力会通过武将不断执行任务得以提升，拥有相应家宝也能够使其级别增加。

特殊职业

特殊职业有茶人、忍者、僧侣、剑豪和切支丹(基督徒)，每个特殊职业都有其特殊能力，比如忍者的间者能力就十分高强，而且战斗中很难被敌人抓住。特殊职业也可以靠获得家宝来得到。

家宝和勋功

本作的家宝一共两百个，有的家宝能够提升武将能力参数、有的可以增加武将特殊能力或者职业，像医学书还能够延长武将寿命，如果有多余的金钱就去多买些家宝吧。家宝分为10个等级，不同等级提升武将的能力的多少以及卖价均不相同。

接着说勋功，勋功可以靠打仗获得，也能够通过从事农业、商业、建设等工作来获得。随着功勋的增加，带兵数和身份也会有所不同。具体如下表：

身份	功勋数	带兵数
大名	—	1000×5
宿老	500	900×5
家老	300～500	750×5

身份	功勋数	带兵数
部将	100～300	600×5
侍大将	50～100	500×5
足轻头	0～50	400×5

国政篇

关于内政

农业的作用是治水和开垦。治水是在河边修筑防涝措施以防洪灾，开垦包括在平原上开辟的水田耕作和在丘陵地区开辟的旱田，水田分为田、水田LV1、水田LV2、水田LV3，每个级别提升都需要200金钱。田地的数量关系到每年九月份兵粮获得的多少，而执行农业工作武将的政治值越高，耕作的时间越短。

商业工作是对町(城镇)和关所(关卡)的建造，这两种设施越多，等级越高，每个月的金钱收入也就越多。所以游戏初期应以建设町为主，用来迅速筹集资金。町的建造分为三个级别，每级需要200金钱，町的级别越高建造时间越长，相应的收入也越丰厚。而关卡必须建在道路通口处，需要金钱50，是城市周围必不可少的防护设施，武将把守在上面，战斗时攻防都会有大幅度提升。

建设工作中的村落(金钱400)和支城(金钱1000)能够在每个月增加士兵数，所不同的是支城还可以同时提升驻扎在上面部队的攻防，所以所需金钱也要多些。改修指令是提升城的级别，级别越高，管辖的范围就越大，建造的各种设施也越多，收益也更丰厚，所以尽量快些提升城的级别是走上强国之路的关键。

有时会在自己的领地内发现金山和马产地，它们能够自动增加金钱收入与军马数量，发现它们可谓天降喜事。但也并不什么时候都一帆风顺，有时各种天灾瘟疫什么的也挺让人心烦的……

关于外交与策略

外交指令

同盟：与其他大名结成同盟，这样就不会遭到来自该大名的攻击，是游戏初期弱小势力的生存法则。

婚姻：把己方大名的子女嫁给别的大名，有利于提高好感度。

手切：撕毁与盟友的同盟协约。

胁迫：威胁其他大名成为自己的属下。

贡物：给其他大名进贡物品以提高与该大名的好感度。

援军：向同盟国请求援军。

如果派遣的武将到了二条城上方的京都还会出现上朝的指令，此时可以向朝廷进贡、申请官位，也可以请朝廷调解自己与其他大名之间的矛盾或者让朝廷下诏去讨伐某个大名。如果与朝廷的好感度高的话就可以向朝廷申请到更高的官位。

策略指令

使用策略指令都需要一定的金钱，执行武将的特殊职业是忍者时，成功率会提高。

内应：收买敌方武将，使其在攻城时叛变。

谋叛：使敌方大名的某个城主独立。

流言：在敌方大名城池中散布流言，降低城内武将忠诚度。

诱发：挑拨敌方两个大名的关系，使其相互残杀。

暗杀：暗杀敌方武将。

搅乱：使敌方部队呈混乱状态。

工作：派遣武将进入敌方城池进行破坏工作，能够降低城防。

军政篇

《将星录》的战斗分为野战和攻城战两种。地图上，属于不同大名的两个带兵武将相遇就会发生野战，每次战斗都是五个回合，回合结束没分出胜负的下个月接着进行。战斗前尽量从侧面和背面接触敌人与之相遇，这样就可以有一回合白白攻击敌人而不遭到还击。战斗时每个武将能够率领五支军团，军团人数随武将身份而定。其中战场上插旗帜的为主帅军团，战斗中一旦主帅军团被击败，就算作战失败，所以要想迅速取得胜利最好能集中攻击敌方主帅。战斗中步兵能够使用通常、一齐和弓箭射击；骑兵的特点是放在前排进行强有力的突击；水军只能够使用弓箭射击；铁炮的火力最为强劲，不过遇到雨雪天就只能望敌兴叹了；骑铁则是最强部队，可以适应任何战斗。

战斗中还能够使用计策，混乱和酒盛都是使敌军军团暂时失去行动能力；挑衅是激怒敌方一拥而上；放火是使敌方军团着火，不过成功率颇低；一喝则是使陷入异常状态的我方军团恢复正常。

攻城战的目的就是要把敌方城墙的防御度降到零。攻城时最好等敌方城池中武将都出去攻打别国或者在外面做内政工作时进行，否则伤亡一定非常巨大。当然攻城也不是没有计策可以想的，如果该城池靠近河流，则可以用水攻计策来攻城，会有意想不到的效果，也可以用重兵把敌方城池团团围住，等其弹尽粮绝自己出来投降也未尝不是件好事。

此外战斗中也很客观地体现了粮草兵力补给的重要性，在进行远征的时候，有很大的程度上战役的胜利都取决于补给，一定要多加重视。

战斗的最后，当然还可以对被俘武将进行处置：登用，放走，还是砍了以免后患。

好了，游戏就给大家介绍到这里，这里只的只是游戏中的一些基础，具体的方方面面还是请各位玩家自己去慢慢体会吧。祝各位玩家兼大名早日统一战国乱世。

文 ZinniaSun2000 编 UKY

忍者神龟3 变种噩梦

Teenage Mutant Ninja Turtles 3 Mutant Nightmare

◆Konami◆ACT◆2005年11月1日◆美版
◆1～4人◆自带记忆功能◆256M◆29.99美元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：6岁以上

NDS

伴随PS2版《忍者神龟3 变种噩梦》的发售，Konami也在NDS上推出了这款同名作。NDS版是GBA上两款《忍者神龟》的正统续作，系统和玩法都一脉相承，玩家要操纵4名忍者神龟突破各处险恶的关卡，仍旧是传统的横板卷轴动作游戏，虽然画面、音乐等方面的表现没有多大进化，但加入了合体技以及利用触摸屏解开机关等新要素，也让玩家感受到一些新意。接下来，我们就跟随这四名强大的神龟一起去拯救世界吧。

基本操作

方向键	移动，长按或双击为跑动，但跑动后跳跃并不能增大高度。
A	跳跃跳起后按上可抓墙，连按跳跃可直接跳上一层，跳起后按方向键↓+B可向下攻击（达芬奇、爱因斯坦无此技能），在下层按方向键↓与A组合可滚动，而在上层发动则会垂吊在墙上，这时发动攻击会掉下来，连续按可直接跳下来。在双层地图适当位置还可发动二段跳跃。
B	普通攻击与方向键↑组合可击打上空（拉斐尔无此技能），长按B可进行聚气攻击，分两段，不过如果时间按得过长会爆气产生硬直；跑动后按B发动冲刺攻击可击晕敌人，攻击完再按B还可抓住对方，此时再按方向键可投掷，也可直接发动攻击（达芬奇、爱因斯坦无此技能）。
X	组合技，不同人物之间组合技不同，分为攻击类和辅助类，攻击类组合技需要耗费闪电，辅助类的则不需要，游戏支持触摸操作放组合技。
Y	重攻击：击中敌人后要耗费自己生命。

▲本作新加入的组合技令打斗更

角色介绍

达芬奇（双刀）

手持双刀作武器，很有日本剑客的风格，长按B发动冲刺攻击，这招可以打破铁栏进入分支关卡，敌人的远程攻击如光枪、火球弹都是可以用刀剑攻击化解掉的。攻击型组合技与拉斐尔合成超级旋风。跑动后冲刺无接续投掷技能，但可以击昏对方。跳起后也无向下击打技能，总体来讲各方面都很中庸。

拉斐尔（双叉）

跳跃攻击击中对方还可空中接续，可造成伤害较大的连击，跳起后向下攻击也比较有威力，攻击型组合技与米开朗基罗组合成无敌烽火轮，可惜长按B发动的特殊攻击距离太短。另外他可推动大石，岩石则需要同爱因斯坦发动辅助组合技才能推动，一看就是力量型选手。

话梅杂志&3DM SMV

游戏模式介绍

故事模式

以Normal和Hard难度建立存档会有4大关，Easy难度下进入游戏只有3大关。游戏中同一个存档可以选不同的角色进入，不过根据选择角色的不同关卡配置也会有略微不同，根据每个角色的技能可以进入不同的地图分支，不过地图中的水晶却是共享的，吃过的水晶下次进入该关是不会再有的。但是由于地图分支过多，所以为了收齐每关所有的水晶，使用所有角色破关一次看来是必须的。水晶经常会隐藏在石头里，这一点可要多多注意，当然水晶的收集并不影响游戏剧情的发展，只是每一颗水晶可以解开 Option 中 Picture 的一幅图片罢了。

▲利用不同角色的特殊技能可以进入不同的分支关卡。

战斗模式

在这个模式下玩家需要在限制的时间内摆脱敌人的干扰收集足够数目的水晶，下一个关卡才能出现。完全是挑战自我极限，还是很有难度的哦！

练习模式

由我们和蔼的斯普林特先生亲自指导攻关的要领，如果不想在游戏中卡关的话，还是先来这里补习一番吧！

多人模式

多人模式下又分为竞争模式和合作模式，竞争模式需要首先在单人战斗模式中将地图打出来，而合作模式则是从头开始，两人合作一关关打，地图则为战斗模式的地图，玩法基本都与战斗模式相似，四个人一起玩总让人回想起小时候玩街机的感觉……

▶ 多人合作模式玩起来乐趣倍增。

爱因斯坦（长棍）

聪明的人总是善于摆弄电脑，爱因斯坦有着专业的黑客技术，通过破解电脑的密码，可以进入分支关卡。挥舞的棍子即使是普通攻击也会给敌人造成较大伤害，并且也可以向上击破火球弹攻击，可惜攻击频率过慢，间隙较大，易被敌人打断。蓄力攻击一段是舞棍，效果不错，二段是气功，适合远距离攻击。跑动后冲刺无接续投掷技能，跳起后也无向下击打技能。攻击型组合技与达芬奇合成刀棍双突。

米开朗基罗（双节棍）

跳跃攻击会产生浮空效果，适合击打空中的敌人，并且会忍者的墙壁反弹跳（长按还可再持续扒墙一定时间），以此可进入特定的分支关卡。长按 B 还可将双节棍投出，可击中低处按钮进入分支。按↑+B还可接浮空攻击，并且也可以破解火球弹攻击。攻击型组合技与爱因斯坦合成旋转飞棍，是一位比较好用的角色。

游侠杂志&3DM-SMV

游戏中要注意的要点

游戏中设置了一系列的小迷题，有些充分利用了NDS触摸屏及双屏显示的特性，玩起来还是颇具新意的。并且为了提高游戏可玩性，还特别设置了飞行关卡、摩托关卡、救人关卡等特别的挑战，这一点也算是继承并发扬了 GBA 版《忍者神龟》的特色吧！

最简单的机关，通过触摸屏在限定的时间内转动轮盘打开水管开关，从而解开特定路线。不过玩起来总让人感觉是某人在偷偷撬保险箱……

天才海龟爱因斯坦Hack计算机！玩法略有些像《DDR》，不过不需要按照节拍，只需要关注你的时间够还是不够。后面还有一种Hack方法类似于老虎机，要注意两旁指定的颜色哦！

这回换脾气暴躁的拉斐尔来搞定电脑开关了！对着保护玻璃一顿乱敲，砸碎后拍下紧急开关，通过了！不过他这种搞法我可不推荐小朋友们模仿哦！

保护可爱的机器人逃跑！这可以算第1关最麻烦的1节了。在有限的时间内一边应付敌人，一边扛着这个楼梯都不会下的家伙逃跑，做英雄还真是不容易呢！不过入侵敌人的电脑就只能靠这小子了。

虽然拉斐尔力大如牛，足以应付小的滚石，可遇到这么大的家伙还是叫上爱因斯坦帮忙吧！游戏中还有很多地方都需要辅助型组合技才能通过，最常见的就是两人组合跳墙了……

再来张飞车图给大家看看！飞车模式只能跳起攻击，看来也只有善于击打空中的拉斐尔和米开朗基罗顶得住。其他两个人都去开飞艇可就舒服多了，而且飞艇支持蓄力攻击，基本上一炮就能轰掉一个。

游戏中还有其他很多迷题等着大家一一攻破，想要全部人物破关可是需要20个小时左右的哦，大家可要加油了。

话梅杂志&3DM-SMV

文 掌机王阳光学员 谢寅　编 马修

七田式トレーニング ウノタンDS 瞬カン勝負! 記憶力・集中力・判断力

七田式训练 右脑锻炼DS 瞬间胜负！ 记忆力・集中力・判断力

◆Interchannel◆ETC◆2005年11月23日◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆128M◆3800日元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄

NDS

在川岛隆太推出的脑力锻炼游戏在日本大卖之后，另一位以脑力训练研究著名的七田真先生也配合日本游戏厂商Interchannel在NDS上推出了自己的研究成果——《七田式训练 右脑锻炼DS 瞬间胜负！》，游戏分为三个版本：《记忆力》、《集中力》和《判断力》，每个版本都由五个不同的益智小游戏组成，每个小游戏都十分精悍，在五秒钟之内就能完成，也符合DS便携的特性，让玩家随时随地都能训练自己的大脑，提高自己的思维、判断和记忆能力！

七田真先生在脑力训练的研究中，总结出一种叫作“七田氏右脑活性法”的大脑训练方针。即在极短的时间内给人以大量的颜色、图形等视觉情报，再让人正确地把这些情报再现出来。每天重复这种快节奏、高强度的训练，可以很好地刺激人的右脑。持续这种训练，人的右脑对图象的记忆力和再现力都能得到很大的提高。

游戏中分为“训练”和“挑战”两个模式。“训练”模式中玩家可以选择自己喜欢的小游戏进行大脑锻炼，然后电脑会根据玩家的成绩进行右脑开发度的评定，每个小游戏分为四个级别，等级越高游戏就越困难，也更能反映玩家右脑的能力；而“挑战”模式里，训练大脑的任务被巧妙地安排到了一个拯救机器人的故事里，需要通过四个难度不同的世界，从而得到机器人失去的一个个零件，使它起死回生！

下面来让我们一起来看看这三个版本中各有些什么锻炼大脑的方法吧！

瞬间胜负 记忆力

适用于记不住别人的长相和名字、记不住别人拜托的事情、默记苦手及丢三落四的人们。

图形记忆

提示中会出现不同颜色小球排列出的图形，然后从下面四个选项中选出与提示中一样的那个。随着难度的提高，小球数目和颜色排列越复杂。

数字记忆

屏幕上会给出几个数字，接着在选项中找出刚才给出的那个数字。随着难度的提高，数字位数也会相应地增加。

状况记忆

屏幕上出现几个图形，玩家要从给出的选项里找出没有出现的那个图形。随着难度的提高，图形的数量也会增加。

相貌记忆

屏幕上会出现一个人的脸，玩家要记住他的特征，在电脑给出的选项中找到他。随着难度的提高，选项中的脸的特征也越来越不明显。

映像记忆

这个游戏里屏幕上会依次出现几个物品的图案，要找出刚才没有出现过的物品图案。随着难度的增加，出现的物品也越多。

瞬间胜负 集中力

适用于在工作学习时注意力无法集中、书写犯错严重、运动力平庸、思考犯错严重的人们。

形状认识

这个游戏是要找出与左侧图形中像素排列相同的图形。难度越高，图形中像素的排列越复杂。

文字さがし

只要能够在右边众多的日文汉字中找到与提示中相同的汉字就可以了。难度越高，出现的日文汉字就越多。

仲间さがし

类似于连连看的小游戏，要找出屏幕上给出的两个一样的图形。难度越高，干扰就越多。

顺序记忆

比较困难的一个小游戏，需要记住电脑给出所有图案的顺序，然后回答电脑提出的问题，譬如，第3个出现的是哪个图案。难度越高，出现的图案越多。

动くドッツ

这个游戏里要数出屏幕上活动小球的个数。随着难度的增加，小球数目越多，活动的快慢越没有规则。

瞬间胜负 判断力

适用于优柔寡断、驾驶技术低、对钱的预算能力差、想提高创造力的人们。

ドッツ

有点像“动くドッツ”这个小游戏，只不过小球都是静止的。难度越高，小球数量越多。

カラー

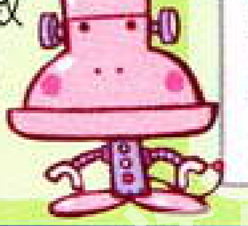
根据屏幕上不同颜色的小球要判断出哪种小球的颜色最多。难度越高，小球总数也越多。

あみだくじ

和《瓦里奥制造》中的某个小游戏很像，飞碟只要遇到交叉口就会转向，看最后降落在哪个地方。难度越高，交叉点也越多，从而使落点更加难以判断。

合计金额

根据屏幕上钱包外硬币的面值计算出它们的总数。难度越高，硬币数量和币值也就越多。



たし算

卡片计算，和“合计金额”差不多，是计算卡片上数字的总和。随着难度的增加，卡片数量也会越来越多。

文 软饼干

重金属卡车司机

Big Mutha Truckers

◆Destination Software◆RAC◆2005年12月09日◆欧版
◆1～2人◆自带记忆功能◆64MB◆39.99欧元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：7岁以上

NDS

十八轮大卡车又来了！这里说的十八轮大卡车当然不是指以前世嘉主机DC上那个名叫"十八轮大卡车"的游戏。而是指前后加起来拥有十八个轮子，载重量超群的公路霸王。作为NDS上首款模拟驾驶卡车的游戏，你将在游戏中扮演热血的卡车司机，驾驶这庞然大物，不分昼夜地在公路上驰骋，游走于城市与乡村之间。一路上要小心找你麻烦的警察或是摆脱公路飞车党的骚扰。作为一名卡车司机，时间就是金钱，为了能快速到达目的地，就要不择手段把胆敢挡在你面前的一切物体都撞飞。嗡……高音汽喇叭一拉响，前面的家伙都给我靠边闪！

操作

L	挂高速档
R	按喇叭
A	油门
B	刹车/倒车
X	—
Y	切换视点(三种)
十字键	控制方向/选择目的地
START键	暂停/菜单
SELECT键	—

New Game	新游戏
Load Game	读取游戏进度
Multiplayer	多人游戏

Trail by truckin'	故事模式
Mission Mode	任务模式
Options	选项

游戏背景

玛·杰克逊太太作为卡车运输公司的老板，现在年势已高无力管理整个家族企业，准备让她的四个孩子中的一个来继承母业。想要轻松接过母亲的大业可不是那么容易的，四兄妹要参加一个卡车运输比赛。不管是谁能在60天内通过跑运输来获得最多的财富，那么母亲的公司就将交给那个人来继承。

四兄妹脾气不同，驾驶的卡车性能与造型也和其主人一样各具特色。漂亮女儿Bobbie-Sue的爱车配合车身上唇印显得很俏皮。大胖子Earl的车像其主人一样又脏又笨重。黑人瘦子Rawkus的车很具有个性，西部风味十足。而Cletus的车则就是标准的美国卡车，车身上有火一样的纹身，马力强劲。总之在车辆的选择就看个人喜好了，性能差别在游戏中并不明显。

界面解说

话梅杂志&3DM-SMV

驾驶技巧

起步前先选择好你顺眼的视点，共有三种供你选择(我比较喜欢车内视点，虽然看不见后面，但是眼前一片开阔)。起步后等速度达到60码左右就要及时把档位挂到高速档。如果你没及时挂档的话，系统会一直在屏幕上提示你挂档。挂到高速档后你就觉得速度快了好多，以后凡是刹车减速后都需要你及时挂回高速档。

由于你开的是十八轮大卡车，后面有很长的拖挂物，所以你不可能像普通汽车那么轻松转弯。转弯的时候要控制好方向，方向不要打太急太快，不然车头立马会和后面的拖挂物呈90度弯曲，再想拉直可就难了。当然如果你技术够好，完全可以驾驶卡车进行甩尾，方法可以参考《山脊赛车》。^—^

汽车喇叭在游戏中可是个宝贝啊，你在开车的时候按一下喇叭，周围的驾驶者听到这种强烈冲击耳膜的声音都会逃似的避开让路(警车与摩托除外)，那效果就像被喇叭的音波给震开一样强烈。在来不及刹车的时候就按喇叭来帮你开一条路出来吧。

在平坦路上行驶的时候，可以抽空看一下下屏的地图。路上有近路就抄，只要不影响速度，你甚至可以开出马路在土路和草地上行驶。

游戏中没有交通规则，你可以无视任何交通法规。不过你不小心惹毛了警察或是飞车党，那就有你好看了，他们会开车疯狂地围追堵截你，会对你的车辆和货物造成损害。不过你只要保持一定的速度坚持片刻，危机便会自行消除。

除了开车，作为商人更需要精明的头脑

Shop（商店）

去商店可以进行商品买卖，你可以选择把你车上的货物卖掉后再买进一些货物。向上绿色箭头代表所在地区热销的货物，由于我们是生意人，要进货就要挑向下红箭头代表的货物，这些货物在当地不怎么好卖，所以进货价格极便宜。低价多进些这样的货然后开车前往对这种货物感兴趣的地区卖掉，保你大赚一笔。另外要特别注意所买商品的类型与你的卡车所选用的拖挂方式有直接关系，专门的货物要专门的拖挂装置来装载(货物介绍标题那里有注释)。汽车拖挂分为三种：Flatback(捆绑)、Tanker(油罐)、Refrigerated(集装箱)。

五个地区热销产品览表

Salt Sea City
Steers and Hogs(工艺品)
Wood(木材)
Iron Ore(矿砂)
Coal(煤炭)
Fruit Juice(果汁)

Greenback
Canned Peaches(罐头)
Milk(牛奶)
Beer(啤酒)
Fruit Juice(果汁)
Cell Phones(电话)
Fish(鲜鱼)
Pork Bellies(猪肉)

Smokestack Heights
Canned Peaches(罐头)
Iron Ore(矿砂)
Coal(煤炭)
Crude Oil(原油)
Pork Bellies(猪肉)

Capital City
Milk(牛奶)
Cheese(干酪)
Casoline(汽油)
Soothing Cream(奶油)
Wood(木材)
Cell Phones(电话)
Steel Girders(钢筋)

Skeeter's Creek
Beer(啤酒)
Coal(煤炭)
Pesticide(杀虫剂)
Soothing Cream(奶油)

以上所列均为各地区热销产品，反之不在表中的货物就表示不受欢迎，或者保持原价不变。

▶五个各具特色的城市供你选择。

话梅杂志&3DM-SMY

Garage（车间）

车库是你爱车的休息地，在这里可以进行燃料补充(Refuel)、修理(Repair)、升级(Upgrade)、更换拖挂装置(Change Trailer)。燃料补充和修理拖挂是必须要进行的程序，其费用是必须要花的，不然你不可能再次出发上路。想升级的话就要看你的口袋里有多少钱了，由于价格昂贵，一开始你身上的钱就只够换一个声音更大的喇叭而已。更换拖挂装置则需要你先去商店把货物卖掉，然后才能更换新的拖挂装置。

卡车零件升级列表	
Fuel Miser	节油器
Speed Brakes	刹车片
Turbo Charger	涡轮增压器
Bull Bars	车前挡板护架
Horn	喇叭
Tuffshocks	避震器
Armor	升级汽车护甲
Maxstore	升级车厢硬度
Spoiler	车顶挡板

Bar（酒吧）

作为一个司机，每来到一个新地方必定要去酒吧喝几杯。一来可以放松身心，二来可以打听一下最近做什么买卖比较赚钱。酒吧内的人会热情招待你并透露一点市场行情，比如在哪个城市什么货物比较紧缺，就说明那个货物能卖出好价钱。得到这些信息后，你只需要奔商店，进个一大批，然后开车前去那个城市便可。如果你身上钱不够，在酒吧内可以找到放高利贷的人，不过利息很高。如果你不想贷款，那你还可以去老虎机上赌一把碰碰运气的哦。另外在酒吧内还可以碰到一些其他生意人，你可以接受他们的委托，不过这些任务大都有日期限制。

▲玩老虎机碰碰运气。

Done（出发）

一切都准备好后就可以选择你想去的地方，选择地点和你所要卖的货物和卡车燃料和性能都有着直接的影响。还有就是跑这一趟货所能得到的利润，汽车的燃料费，拖挂装置的损耗费，这些都需要你自己好好核算一下。

奖励和惩罚

运输的过程中如果比你的竞争对手先到目的地的话将得到一大笔的金额奖励；在路上还有各种隐藏奖励，比如撞到路上汽车后造成连续撞击也能得到额外的奖励；到达目的地能快速标准地把车停在停车点后也能得到相应的奖励。当然有奖励也有惩罚，如果你在路上惹毛警察并被抓到的话就会罚款；被飞车党破坏拖挂的话，轻则花钱修理一下，重则一车货物全部泡汤，如果这些情况都能避免的话，你距离发财的梦想就不远了。

Mission Mode 全任务简要说明

1 STOP THE PRESS

在限定时间内依次撞毁路边的12个邮筒，每撞一个邮筒就有30秒的奖励时间，难度不大。

2 MUTHA'S DAY MAYHEM

在限定时间内，依次去路边8个停车点停车送礼物，路边停车点有明显的长方形标记，靠边停车的条件很苛刻，你的卡车不能有任何地方出线，不然不算成功停车。等到位置合适的时候，屏幕会有“Stop Here”的提示，此时停车方为成功停车。每次停车成功后会根据下一个停车点的距离奖励你足够用的时间。

话梅杂志&3DM-SMV

3 TRUCK TUG O'WAR

使用卡车进行的拔河比赛。先开车去指定停车点，然后比赛开始，你要通过连点油门(A键)，这里要注意不是按住油门，而是快速的连点油门。连点的时候要注意把油门指针保持在红色区域内，不一定要按得快，保持按键节奏便能轻松胜出。

4 THE POT OF MGUMBU

运送货物的任务。由于运送的是瓷器这样的易碎品，所以要注意不要和其他车辆有过多的擦碰。路上时间绝对够用，只要货物不被碰坏就能轻松完成任务。

5 JUNKIN'JALOPIES

在限定时间内撞飞15辆车。哈！超级简单的一关，去马路上找车撞吧，从轿车到巴士都能被你撞飞老远。

6 POPCORN TRUCK

依次撞毁路边的消防栓。每撞坏一个消防栓，屏幕右下角的装置便会暂时停止，坚持到把所有消防栓都撞毁吧。

7 PROFITS DURCH TECH

在限定时间内护送货物达到目的地。

8 GO REAL FAST

以最大时速开至目的地，半路要在停车点停一下车。

9 SMASHED HITS

开始给的时间不够你跑到终点，而在半路需要你撞坏路边的广告牌来得到奖励时间。这里要注意的是广告牌不能乱撞，要撞红色瞄准标志指定的广告牌才有时间奖励，撞了不该撞的反而要扣时间。

10 EMERGENCY WEDOING

抓紧时间驾驶，半路上的某些黄土路段可以抄近路，最后在终点前撞一下目标车辆并第一个冲过终点。

11 BRAKE TEST

卡车性能实验，当开过一段路程后，油门和刹车会逐步失灵，速度将一直保持在最高速度，而且不能刹车。好好控制方向，多按喇叭便能顺利达到终点。

12 PRIZE PIG

你将驾驶着装满猪的卡车在路上狂奔，一路上有数不清的农用小卡车在围追堵截你。注意保护好货物在限定时间内达到目的地。

13 MALICE A FORECOURT

先在极短的时间内达到停车点，然后抓紧时间驾驶。在快到终点的时候，在路边加油站破坏20个加油机后通过终点。

14 WASET DISPOSAL

类似前面任务中的撞消防栓。

15 ESCORT

保护一辆农用小卡车到达目的地。路上建议开车一直跟着它，速度不要拉太快，不要开在它前面，不然你撞到路上其他车后，你后面的小农用会撞上被你碰歪的车。

16 MOONSHINE RUN

驾驶一辆油罐车，要注意路上不要进行过多的碰撞，不然当指针到达红色区域就会导致任务失败。

17 BOOZE OUT

这关比较考验开车耐力，路程很远，路上还会有农用小卡车堵你去路。注意看清那些小卡车的跑位，绕过它们的封锁线。

18 RIND-ROAD CHAOS

路上不能撞到超过3辆车，不然立刻导致任务失败。有时间限制，不能撞太多的车，好在路程不远，应该能轻松通过。

19 WHEN DIKERS ATTACK

在规定时间内撞飞10个飞车党的摩托车。由于他们会以极快的速度破坏你的卡车，所以最好抓紧时间一口气干掉他们。

20 BLOOD RUNNER

由于路上都是疯狂的救护车，所以开车时要小心保护货物在限定时间内到达目的地。

21 BOMB JOB

最后一个任务，在限定时间内达到大桥，停车放好炸弹，然后拉足马力通过终点吧！

以NDS的机能来制作一款驾驶游戏，虽然画面看起来还不是太让人满意，但其效果可以说已经达到NDS同类游戏的顶峰。画面中最值得称赞就是远处的背景贴图、头顶上的蓝天白云、夜色中灯光璀璨的城市背景、城市中高耸入云的大厦等，都有着一股极其自然的朦胧美。在一个开放的世界中你可以听着广播内飘出的纯美式音乐开车前去五个城市中的任意一个地方做买卖，那感觉是何等的惬意。由于游戏中有各种买卖、升级等元素，你完全可以把本作当做一款卡车RPG游戏来玩。

话梅杂志&3DM-SMV

文 掌机王阳光学员 零式ZERO 编 胧月

狗狗
DOGZ

◆Ubisoft/MTO◆SLG◆2005年11月17日◆美版
◆1人◆自带记忆功能◆64M◆29.99美元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄
GBA

现今，养宠物已成为一种时尚的潮流，本作就是一款以养宠物狗为主题的休闲游戏，走着轻松活泼的路线。看着游戏里的可爱小狗们，使人的心情顿时好转起来，推荐给爱狗人士和MM玩家。

基本操作	
十字键	主人公移动
A键	确定／呼叫小狗／调查物品
B键	快跑／打开技能菜单／退出
STATS	菜单
菜单画面	从上到下依次为查看小狗状态、记录、返回游戏
B键菜单	从上到下顺序依次为抱起小狗、立正、卧下、让小狗回窝

上手指南

游戏开始后要先选择用女孩还是男孩进行游戏，之后电脑会问几个所要饲养狗的一些问题，选择完后就可以开始游戏了。

宠物店里，挑一只小狗来饲养吧！回家后要给小狗起名，之后就正式开始游戏了。

系统解说

要想玩好游戏，就要先知道游戏的基本系统，下面就对此进行一些介绍：

一 游戏的进行方式

游戏是以日程进行的方式来推进游戏流程，主人公的日程安排如下：

6：30起床　7：00上学

17：00放学　21：00睡觉

而上学～放学这段时间是无法自由行动的，因此主人公每天只有2～3小时的时间来照顾小狗。

二 事件

游戏不是一成不变的，在游戏过程中会发生许多特殊事件，如小狗的出走等等。而完成一些事件，小狗的好感度会适度回落。

三 养狗手册

就如本作的标题，本作的主要游戏情节还是养育自己的小狗，使它在玩家的精心照料下渐渐成长起来，下面就来介绍养狗的基本方法。

熟练度

不管是谁，刚刚开始都是什么都不会的，小狗也一样，刚买回来的小狗连对自己的名字都不知道，而熟练度分为3个阶段，这从使用技能和呼叫小狗时小狗头上的问号数目来得知，技能使用得越多，小狗就会对这项技能越熟悉，

当技能表里的一项技能是“OK”的时候，就说明小狗已经完全掌握了这项技能，此后使用此项技能必定不会失败。

1 呼叫小狗

把小狗买回家，会给小狗起名然后就行用A键呼叫小狗了。

一开始，小狗对自己的名字并不熟悉，呼叫时小狗头上会出现3个大大的问号，这时呼叫小狗是没有作用的，当呼叫小狗一定次数后，小狗对自己的名字会越来越熟悉，能呼叫的距离也会增加。

2 技能的习得

技能在游戏初期小狗是一个都不会的，要小狗慢慢地学习。

1）得到技能

和父亲对话就能得到些技能的提示，然后就能在菜单中选用技能了。

2）学习技能

在离小狗较近距离时，右上方的按键提示中的B键会变为“MENU”，这时按B键就能打开菜单。

3）技能的习得

初期，小狗只能学习3种技能，随着技能熟练度的上升，小狗会学习到更多的技能。选用技能时，主人公会对小狗做出提示，这时小狗是否成功是有一定的几率的，如果技能使用失败，小狗会做出一些错误的动作或头上冒出大大的问号，如果成功，小狗的头上会出现一个“！”号，并在小狗做完技能动作后，会出现两个选项，选择第一个主人公会称赞小狗，并且此项技能的熟练度会上升一个等级。

4）技能的完成

当技能只有一格就能完成时，要等到父亲给的提示，此时再次使用该项技能并成功后，小狗就会把技能记熟，这时技能表上对应的数据就会显示大大的“OK”，以后再使用这项技能，必定会成功。

5）学习技能的副作用

不管谁都要劳逸结合，当你一味的在家里让小狗学习技能，小狗会产生抵触心理，不去理会主人公所下的命令，并会使好感度下降，因此要适度的学习技能，并要和小狗经常玩耍才是上策。

小狗最多能够学会11种技能，如下所示

1.坐下：初期就有的技能，菜单的第二项就是，能让小狗坐下。

2.趴下：初期就有的技能，菜单的第三项就是，使用后小狗会趴在地上。

3.回窝：初期就有的技能，菜单的第四项就是，小狗会回到自己的窝里。

4.伸右手：技能“坐下”等级全满后出现，在菜单中选择坐下并成功后就可选择。

5.伸左手：技能“伸右手”等级全满后出现，在菜单中选择坐下——伸右手并成功后就可选择。

6.转圈：前5种基本技能等级全满后出现。菜单的第五项，小狗会在原地转圈。

7.站起：前5种基本技能等级全满后出现。菜单的第六项，小狗会站立起来。

8.起跳：前5种基本技能等级全满后出现。菜单的第七项，小狗会原地跳起。

9.去洗澡：前8项学会后且发生洗澡事件，小狗会自己去洗澡。

10.休息：前8项学会后且发生事件，小狗能自己去窝里恢复体力。

11.散步：前10项出现后发生事件，然后就能出门散步。

四 迷你游戏

游戏中还有两种迷你游戏，位置在主人公的屋子的玩具箱里。黑白棋不用多介绍了，在另一个狗狗问答中，CPU会随机给玩家10题问题让玩家回答，有3次机会，共3种难度。

全答案

1.YOU SHOULDN' TGIVE A DOG.
SCALLIONS
2.WHICH ONE DO DOGS LIKE?
BRUSHING
3.WHICH ONE IS A LARCE DOG?
LABRADOR
4.A DOG'S HAND IS CALLED.
A PAW
5.A GROUP OF DOGS IS
A PACK
6.YOU THROW AND A DOG SHOULD.
FETCH
7.DOGS RELIEVE STRESS HOW?
KINSHIP
8.ANCESTOR OF THE DOG IS.
WOLF
9.WHICH ONE IS THE BIGGEST?
LABRADOR
10.A HAPPY DOG MOVES WHAT?
TAIL
11.WHICH DOG IS FROM CHINA?
CHOO CHOO
12.USED TO CATCH BADGERS.
DACHSHUND
13.WHICH IS A HUNTING DOG?
HOUND
14.WHICH ISN'T A SPORTING DOG?
PAPILLON
15.WHICH DOG HAS BLACK SPOTS?
DALMATIAN
16.WHICH IS NOT A RETRIEVER?
SIBERIAN
17.WHICH ONE IS FROM TIBET?
LHASA APSO
18.WHICH IS NOT A TOY DOG?
DOBERMAN
19.DOG FOODS ARE WET, MOIST &.
DRY
20.APOPULAR DOG INBOSTON.
TERRIER
21."DOGGY BAG" IS USED FOR.
LEFTOVERS
22.USE THIS TO WALK A DOG.
LEASH
23.WHO IS THE SMALLEST.
CHIHUAHUA
24.NEED WHICH TO WALK ADOG?
SCOOPER
25.WHICH DOG DOESN'T BARK?
BASENJI
26.WHICH IS A DOG COMMAND?
SIT!
27.ANOTHER NAME FOR HOT DOG?
FRANKFURTER
28.THE 3 PIGS:STRAW,WOOD &.
BRICK
29.WHICH ONE IS A SMALL DOG?
CHIHUAHUA
30.DOGS MAKE WHAT SOUND?
WOOF
31.DOG'S TEETH ARE CALLED.
FANGS
32.WHICH STORY HARS NO DOG?
OLD YELLER

五 健康检测

看来外国的售后服务还是很周到的，每到星期天，就要去做健康检测，并会对小狗做评价。

文 Yakumo　协力 猛牛　编 胧月

ロストマジック

LOSTMAGIC™

失落的魔法

Lost Magic

◆Taito◆A・RPG◆2006年1月19日◆日版

◆1～2人◆自带记忆功能◆4800日元

◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄

NDS

话梅杂志&3DM·SMV

系统篇

基本操作

十字键：按掉对话/战斗时视野移动

触摸屏与触控笔：大地图上双击地图上的地点可以走到相应位置。战斗中，不按下L键时，点击我方人员可进行方向走动以及攻击，若拉一个弧则可控制弧内所有的人。点击敌人可查看其具体的数值。

L键：当在战斗中按住L键，触摸屏上会出现魔法天平，在天平上可用触控笔书写魔文字。同时，魔文字书写完毕后，按L键可取消正在积蓄中的魔法。

魔文字

本作中主人公自身的主要攻击手段是魔法，而发动魔法则需要通过书写魔文字来完成。基础的魔文字有18种，只要在魔法天平上画出相同魔文字即可发动。

MP恢复

战斗中MP不足时会自动恢复，大约4秒后开始恢复，但是按“L”键后会停止恢复，所以等MP消费完后再恢复比较有效率。

复合魔法

（详细请参看攻略末尾的魔法列表）

本作中的18种基础魔法可以进行复合，复合的方法为——当调出魔法天平后，依次画出想要将之复合的基础魔法（两个或三个），然后松开L键，即可使用复合魔法。

宝箱的夺取

某些关卡的地图上会出现宝箱，只要控制人到达它就可以获得其中的宝物，但是敌人靠近也会夺取里面的宝物，这一点要非常注意。

捕捉魔物

低级暗魔法以及之后的衍生复合魔法拥有捕捉魔物的效果，被捕捉的魔物会在以后的关卡中变成我方的部下。具体的捕捉方法为：书写捕获魔法的魔文字，成功后在范围内丢下一本书，只要魔物碰到它就会进行捕捉，敌人的HP越低被捕捉成功的机率越大，而根据敌人的不同属性发动相应的组合捕捉魔法几率也越大，捕捉强大实用的敌人才是战斗取胜的关键。

关于移动的注意点

由于AI设置，本作中己方只会直线移动，不能自己绕过障碍物，所以在障碍物的地方要加以控制。

会心一击

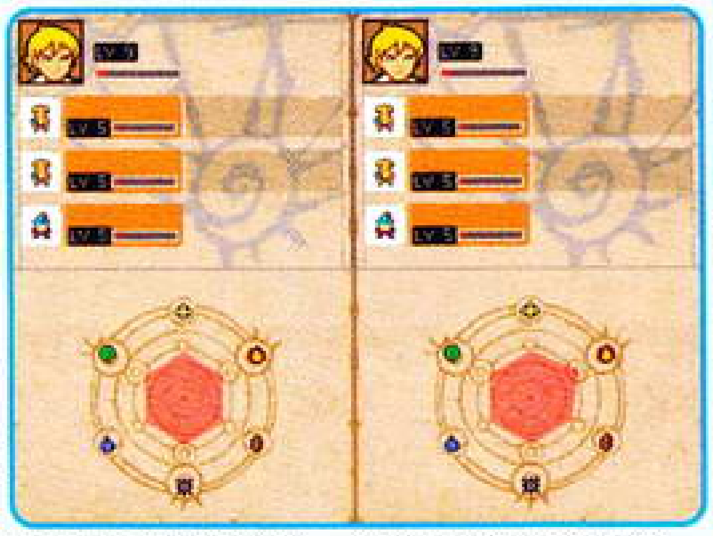
在书写魔文字时，如果书写精确就有机会释放会心一击的魔法，攻击力相当可观。所以在进行该游戏时尽量规范自己的操作。

魔物的装备

在编成栏里会有一项给魔物穿装备的栏目，每个魔物只可装一个，装备在平时的宝箱内可以得到，即使是很弱的魔物在装了强装备之后依然很强。

话梅杂志&3DM-SMV

天平的魔法平衡



每次过关时都会看到一个天平上各属性魔法的数值增减，某项魔法用的越多，其数值涨得越多，数值越高该属性魔法的效果会越显著。但是如果不用则那项数值也会减少。

水晶

某些关卡中会出现一种水晶体，靠近该水晶可以使之变成蓝色。水晶可以对其附近的单位进行HP回复，橙色时对敌人进行回复，黑色时中立，蓝色时对我方进行回复。

魔法阵

关卡地图中的魔法阵是敌方部队补充的来源，如果玩家不注意魔法阵的占领，那么敌人会源源不断地出现。占领魔法阵的方法为：将我方任何一个单位安置在阵上，则该魔法阵将不会再出现魔物。

攻略流程篇

第一幕

一、木漏れ日の森

本关目的是在限定时间内消灭所有敌人，只要熟用魔法即可，没有血的时候记得使用初级光魔法补血。

二、タムタ村

本关需要注意的是尽量跟敌人形成一对一的状态，不能被包围。打完第一批敌人以后，魔法师会教会主角暗系的捕获魔法，按照提示画出符号，布置好陷阱，吸引魔物走上去，就可以将它捕获，留到以后的战斗里使用。接下来的六个敌人，逐个击破便可。

三、风车ヶ原

本关敌人的数量比以前多了不少，不能再硬拼了。本关会学会具有吹飞效果的风属性魔法，在被敌人包围时，可使用该魔法脱离困境。攻关方面，首先逐个击破主动靠近的几个杂兵。注意珍稀己方的每一个魔物，当它们HP不足的时候及时补给，否则不但己方的攻击输出会不足，同时主角也失去了肉盾。

四、银岭溪谷

本关要求玩家到达左上方的出口处。攻关过程中需要用火魔法熔化堵住道路的冰块，并活用岩石魔法来堵路。

五、森の老魔导士の家

本关要求敌全灭。首先向右边冲以免被左边的敌人发现，然后击败右边三个敌人。这里可以让主角站在原地使用火焰魔法把敌人逐个引到近处消灭，注意要控制好自己的部队，乱跑出去后果是很严重的。

第二幕

一、木漏れ日の森

这里地图上会出现一种水晶，当它呈现黑色且周围无敌人时，走近它便可将它净化为蓝水晶，可帮助回复我方HP。不过当自己远离水晶，敌人再次靠近它会再度变回黑色，并且会给敌人回复HP。

本关的目的就是净化所有的黑水晶。而从现在开始，部分敌人也能使用魔法了，难度一下子提高。地图上魔法阵里的敌人会不断出现，所以必须派一个单位在阵内蹲守。当敌人逃跑的时候，不要让我方单位追得太狠，以免被引入敌窝。注意尽量不要让主角跟敌人近身肉搏，这样才能安全有效地通过。

二、木漏れ日の森

第一次的BOSS战。BOSS为火属性的魔导士，所以应该使用冰属性魔法对其进行打击。攻关时需要注意，在打最后几个敌人时，不要将手下带过去，因为BOSS的远程魔法实在太强

话梅杂志&3DM-SMV

了。主角在范围内用魔法将三个敌人消灭后直接冲到BOSS面前使用冰魔法，只要随时注意回复HP，这个BOSS并没有什么难打的。

三、银岭溪谷

本关有两个分支：

分支一(上方)：作战目的是净化所有水晶。本关火魔法会对敌人造成巨大的伤害，但黑水晶旁的敌人最好不要近身硬拼，以免无谓的伤亡。推荐让主角放魔法将敌人引到近处逐个消灭。

分支二(右方)：要求敌全灭的一关。首先熔化最右边含有魔法阵路上的冰墙，干掉一个敌人后立刻派一个单位待在魔法阵上，注意此时千万不能被左边的敌人发现。然后击破右边的敌人，回头去熔化另一面冰墙，将这里的敌人逐个击破。接着，注意不要被蜗牛兵发现，先将下方的蓝色敌人消灭，之后干掉最上方的蜗牛兵立刻派部队站上魔法阵。(这里可以在适当位置放岩石挡去道路。)过一会水晶会变蓝，之后就硬拼解决掉剩下的敌人。(要点是用风魔法吹飞靠近的敌兵。)

四、银岭溪谷

本关要求击倒群霞之老师。战斗开始，让所有部队直接去有水晶的湖，将杂兵清理干净后，把自己的部队放到右端水晶处，接着就是主角单挑BOSS了。BOSS的所有攻击均无法对主角造成致命伤害，主角可以在BOSS的下方用火魔法对他进行攻击(注意不要被身边的两个蜗牛兵发现)。而BOSS左下方的树后是BOSS强力技能的死角，当MP不足的时候可以躲到这里积蓄MP。只要在这两个地方来回轮换，打倒他便只是时间问题了。

本关结束后能够学会魔法之间的组合技。

第三幕

一、森の老魔导士の家

本关重点要玩家了解利用暗魔法和魔物相应的魔法组合可以提高魔物的捕获率，之后让敌全灭就可以了。

二、タムタ村

本关要求保护村民，村民只要死亡一个就算失败。村民们喜欢乱跑，很可恼。建议玩家先了解一下敌人进攻先后，在恰当的位置放岩系组合魔法，既可攻击又可阻挡敌人。

三、风车ヶ原

分支一(下方)：难度很低的分支，火系魔法在这关非常好用。魔物相对集中的桥上，可以将魔物吸引过来逐个搞定。

分支二(上方)：对比上一个分支，这关非常具有难度。敌人无论是数量还是质量都很高，并且时间上也相当紧迫。战斗开始后，首先让自己的魔物把左下角的水晶净化，然后立即向上跑，消灭两个会放魔法的敌人后停住。主角用“火＋暗”一类的长射程穿墙魔法打掉那几个团团转的敌人。然后派一个魔物去地图右边占领魔法阵。另外主角再将几个剩下的蓝色敌人用可穿墙的魔法消灭(这过程中，主角都不可被正下方的敌人发现)。然后将自己的魔物部队移动到绿色敌人视野的极限距离外(不可被发现)，随后主角向下冲，跑到原来位置下方的敌人下面，放岩石魔法阻挡追击，之后让手下去蹲阵(注意不要让它死掉)。快速放火系魔法，当两个敌人被干掉时，岩石差不多刚好消失，对付剩余的一个也就没什么难度了。最后就剩下最下方的敌人了，快的话还有1分多钟的时间，快杀过去吧！

接下来可以选择“木漏れ日の森”和“千里眼の塔”两个地点，没有先后顺序，都是要打的。

四、木漏れ日の森

本关的目的是击破恶の魔导士。击破杂兵后迎来魔导士，这里的他多了一项魔风魔法，伤害力不是太大，用火焰弹就可以轻松搞定。

五、业火の湖

分支一(上方)：本关要求敌全灭。冰魔法在这关效果显著，不过这里的岩浆踩上去会费HP，需要使用8号魔法将其冷却。

分支二(下方)：对比上一分支，这关的节奏非常快。除了两个魔法阵需要花点心思对付外，就是注意时

话梅杂志&3DM-SMV

间上的安排，不熟练的话很容易导致时间不够用。

六、业火の湖

战斗一开始立刻派两个魔物一左一右去蹲阵，注意这里需要贴边走，否则会被敌人发现。之后会有大批敌人主动靠近，立刻用184号魔法放冰墙阻挡，并且在冰墙消失前及时补充。临近战斗末尾会有一群敌人在场地中间打转，用8号魔法把它们吸引过来，下面就可以看到冰墙的威力了。（建议先放置好冰墙，否则可能会来不及。）

七、业火の湖

本关的目的是击倒阳炎公主。此人是个很难对付的角色，玩家首先应该去捕捉一只名叫“フレアハウンド”的狼形红色怪物，之后再开始打这关会相对简单。开始先直接占领魔法阵，不要管公主，先一路把杂兵干掉再去找她。因为フレアハウンド是火系怪物，所以基本不怕她的魔法，主角在后方使用冰魔法就可以打败她。

八、千里眼の塔

在这里按照“黄昏の歌姫から逃げる－父さんとの绊だから－神は死んだ－いいえ”的顺序选择就可以进入金色砂丘。

九、金色砂丘

分支一（下方）：本关要求敌全灭。首先用38号魔法炸掉列成横排的敌人，再用例如31号之类的远程魔法干掉左右两边的敌人，最后的敌人并不难。

分支二（左方）：本关的技巧在于利用流沙来提高自己的移动力。推荐玩家首先干掉地图左边的一排敌人，最上方的那几个暂时不打掉无所谓。然后远程对地图中央的敌人用火焰爆炸魔法，这样剩下的敌人就很容易解决了。

十、金色砂丘

本关并没有什么难点，只不过要灵活运用一些穿透魔法，例如在右边的水晶处可以用大范围爆炸魔法将敌人轻松解决而己方完全无伤。

十一、金色砂丘

颇为难打的一场战役。BOSS的毒雾魔法加上身旁数量庞大的肉盾，使得我方很不容易接近。推荐玩家先一路杀到BOSS身旁的湖边，视情况而定走哪边到BOSS的身旁。如果是走左边，那么先把BOSS上方的一群敌人干掉再让部队围攻。之后则需要主角使用岩石魔法堵住敌人的援军。而BOSS占有两个水晶是很麻烦的，建议用风魔法把他吹飞，然后让主角净化两个水晶，之后就没有什么难度了。

第四幕

一、ルーンドルフ

本关要求村民全部存活且敌全灭。首先让主角和配下部队分开分别去干掉两个金色的敌人，然后立即向右上方的村民跑，用38号魔法把上方的两个飞行兵引过来做掉。接着不管左边的敌人，先把地图中轴线上的敌人消灭，然后再次赶到左上方的村民处用38号魔法引来飞行兵将其消灭。至于最后一个敌人，群殴之即可。

二、天穹の神殿

一场超级BOSS战，不要指望会赢，剧情必败。

三、灭びの圣都

这次部下与主角分得比较开，不过难度依然不高。让部下与主角一边打一边汇合，相遇以后给己方所有部队回复一下HP。之后用爆炸魔法解决掉最下方的几个敌人，至于中间的，顺理成章就可以解决了。

四、灭びの圣都

本关的目标是恶之魔导士，先一路冲到左上方并派一只魔物蹲守魔法阵，然后让主角一个人把块头较大的敌人全部消灭，然后全军冲到魔导士身旁，三、四个火焰魔法即可结束战斗。

五、灭びの圣都

这一关要求敌全灭，首先需要在战斗前捕获鸟形的可飞行魔物，编三只到队伍里。首先

话梅杂志&3DM-SMV

让它们把初始位置、左下方和中上方三个魔法阵守好，之后主角只身去右上方的敌窝，让主角把窝门口的几个敌人消灭，躲在适当的角落向里面释放38号魔法，这里一定要看准时机，当敌人都在范围内再放，消灭掉它们后立刻占领魔法阵，否则是打不完的。

六、灭びの圣都

本关建议先去捕获两队暗系的狼形魔物再来挑战。战斗开始时，先一路杀到离自己最近的一个魔法阵，但不要经过。而是看准时机从下方向右走，以免引发战斗，之后敌人的暗雷魔法对我方威胁不大，直接冲过去，下面的战斗就比较简单了。先把两个较大的杂兵干掉，然后直接冲到BOSS跟前，战斗很快就能结束了。

七、天穹の神殿

本关由于地形原因，并无太多技巧可言。带上强一点的魔物，可以硬拼左右两边的敌人。主角自己多用可以穿透的魔法或片杀魔法就能很容易地杀死敌人。

八、天穹の神殿

本关主角和部下被分开，快速控制变得尤为重要。比较安全的打法是，主角首先消灭左边的敌人，守好魔法阵。然后再集中操作自己的部下，一路杀至主角处，选择一个较弱的魔物替换主角守阵。接下来就水到渠成了。

九、天穹の神殿

本关的敌人大多是飞行系，所以尽量带上能够飞行的魔物，这样让魔物负责空中的敌人，主角在地面支援，通过此关并不难。

十、天穹の神殿

终于要和父亲“白夜的法皇”对决了，他会给自己的魔物增加各种属性，所以许多时候魔法都无效。

所以本关里属下魔物的物理攻击会非常管用。先用群殴的方式击败刚开始的4个魔物，然后所有部下原地不动，主角上前将敌人一个一个吸引过来，当打光所有的杂鱼后，就可以对付BOSS了。

十一、天穹の神殿

目的是从右下方的出口逃出，虽说如此，这关敌人的强度并没有想象中的强大。玩家完全可以途中一路清怪，这样就能安全到达。

十二、天穹の神殿

这关依然可以说没什么难度，不过时间上比较紧，所以没有必要的敌人就不要白白跟它浪费时间了。让属下三个魔物分别拿三个宝箱，抓紧时间脱出。

接下来的剧情要求玩家选择分支，选择第一项会进入“黄昏の最终乐章”，第二项则是进入“吹き抜ける风の镇魂歌”

黄昏の最终乐章

首先把“木漏れ日の森”的地图完全走一遍，找到贤者之树后就是几场恶战了，以下的12场战斗顺序不分先后，但为了介绍方便，这里根据场地的属性按照水、火、风的顺序逐一介绍。

一、银岭溪谷

目标是净化所有的水晶，此关多半是在水面行走，为了节约时间尽量抄近道吧。

二、银岭溪谷

分支一(上方)：本关没有什么难度，主角只要不被包围，一人就可以全灭敌人。

分支二(右方)：目标是净化所有水晶，非常简单的一关，巡视一遍地图即可搞定收工。

三、银岭溪谷

本关需要面对BOSS群霞老师，推荐带上水属性的魔物作为部下。战斗开始先把右边的三个蜗牛兵灭掉，然后去水晶处回复一下。接着绕过湖，带上所有部下向群霞老师发动冲击。这里可以不用理会敌兵，HP不足时应该用范围回复魔法给自己回复，相对也能比较轻松地过关。

四、木漏れ日の森

攻关之前先做好准备，带上光属性的飞行魔物。开始后，先一路杀到右上方的魔法阵，立刻占领它，然后去找BOSS算帐。让主角干掉他身边的两只鸟，之后让飞行系的魔物去围攻即可。

五、业火の湖

分支一(右上)：这关比较考验玩家的操

话梅杂志&3DM-SMV

作。敌人刚开始就会蜂拥而至，在逐个击破的同时注意让主角给我方回复HP就可以了。

分支二：本关火系敌人的攻击很高，需要留意。派一个部下从地图中间水晶的上方绕过去并配合好岩石堵路占领好魔法阵，然后用片杀魔法消灭地图中间的敌人。

六、业火の湖

这一关并没有魔法阵，所以只要把敌人单独引出消灭即可。

七、业火の湖

这关的对手是阳炎公主，虽然她是号称贤者中最强的一位，但此战实在是简单得不能再简单了。首先让速度不低于30的部下向右冲，拖住她的行动，即使有一些死伤也无所谓。我方的大军到达之后，就很简单了。

八、灭びの圣都

开始先耐心绕过他的挡路魔法，之后一路杀过桥，在水晶处停下，不断使用31号魔法攻击远处的敌人即可轻松胜利。

九、木漏れ日の森

本关依然是击破恶之魔导士。刚开始接近他的时候他会逃跑，让他逃。之后按照顺序一条线打下来就行了。

十、风车ヶ原/金色砂丘

分支一(风车ヶ原)：本关是纯粹的杂兵战，没有任何难度，只要按部就班打就可轻松取胜。

分支二(金色砂丘)：开始会有两队人马对我方进行夹击，所以我们要立刻指挥大军向左或向右冲，这样当敌人的另一方赶到的时候，被我们冲击的那一方也差不多被清理干净了，对付另一方也就不难了。这一战的要点就是集中优势兵力抢在对方部队汇合前削减其一半的战斗力。

十一、金色砂丘

这里右上方的魔法阵是出现在流动的砂子里的，所以最好派一个飞行系或岩石系的手下去蹲阵。这里的龟状敌人虽然防御力高得吓人，不过攻击低下，无须惧怕。

十二、金色砂丘

本关的BOSS是岩石系，所以玩家带上两队岩石系的狼吧。开始的三个敌人让自己的8个魔物单位与之交战，同时派一个魔物去地图中央守住魔法阵。之后BOSS会放岩石阻挡玩家，可以从岩石的左上角挤过去。下面不管敌兵，直接冲到BOSS处，只要能靠近他战斗就没什么大麻烦了。

完成以上所有关卡后，会自动发生下面的这场战斗。

十三、风车ヶ原

此战很简单，先把周围的敌人收拾干净就可以冲向BOSS，需要注意的就是她的瞬移，不过也基本是华而不实的招式。

十四、灭びの圣都

本关的目的是净化所有的水晶，建议这里先不要用龙作为部下。开始让主角先占领一个魔法阵，其他的事情暂时不要管。(闲暇之余可以杀几条狼)。再派两个飞行系的魔物来主角这里，一个占领另一个魔法阵，一个跟主角换班。之后让主角和其他部队汇合后到最下方净化最后一个水晶即可。

十五、灭びの圣都

又是要求敌全灭的一关。左下角的敌人不用直接去战，让主角使用穿透魔法攻击。中央偏左的阵有人守着，先不要急着攻打，派一个魔物占领左上方的魔法阵，然后偷偷把三个长角的敌人消灭，再冲到左边的魔法阵即可。

十六、ねじれた杖の城

目的地是地图右上方的门，带上龙打这里是非常轻松的，不过这关的时间比较紧，需要注意不要将战斗拖得太久。

十七、ねじれた杖の城

到达正上方的门就可过关。这关几乎很难做到敌全灭，所以快速突破是过关的惟一出路。开战前带上所有的速度型魔物，然后给主角自己加上259号和267号的魔法效果，让部下保护好主角，向上方的门直接冲过去。

十八、ねじれた杖の城

与黄昏歌姬的最后一战，本关推荐带上攻击力高且占用单位小的魔物(即保证攻击输出和肉盾数量)。敌人只有黄昏歌姬一个，不过它的变心魔法极度讨厌，所以让主角一个人去和她

话梅杂志&3DM-SMV

单挑吧。BOSS的每一招对主角的伤害都不是很大，注意回复即可。至于她的瞬移魔法，也只是拖延时间的伎俩罢了。

第一次打败她后，她又召唤出许多魔物。这里先不要管BOSS，把杂兵慢慢搞定再去集中兵力收拾她。注意战斗过程中即时给主角回复，靠近她以后使用魔法就很简单了。

吹き抜ける风の镇魂歌

一、银岭溪谷

群霞老师的背后有三块水晶支持，很不好对付。先到湖右边水晶靠右处加上134号和266号魔法，让部下围住他，接着用强力魔法攻击。

二、业火之湖

敌人是阳炎公主，极为简单。一开始立刻向右边走，她会放岩石出来堵路，只要绕过去或用魔法解除掉就行了。

三、金色砂丘

一开始敌人会过来三头狼，派8名部下去吸引它们的注意力，剩下的一名部下去占领地图中央的魔法阵。记住在没有占领魔法阵的时候不要杀死敌人一兵一卒，否则对占领魔法阵很不利。然后解除他的岩石魔法，直接K 掉BOSS。

四、灭びの圣都

本关要求打倒新月之道化师。他的远程暗系魔法很烦人，先一路绕到BOSS处，带上暗属性的部下一起冲上去，不要理会敌兵，这样就能轻松取胜了。

五、天穹の神殿

这关的飞行天使是打不完的，所以就不要去招惹他们了。偷偷把狼全部暗杀，之后带领所有弟兄向法皇冲击。

六、风车ヶ原

本关要求击倒风招之巫女，除了会到处乱跑以外并没有什么厉害的，先将杂兵清理干净，然后打她就很方便了。

打完后会出现两个选项，如果选择第一个，那么游戏就直接结束了，属于BADENDING，而选第二个的话，接下来的关卡就是“黄昏の最终乐章”中“ねじれた杖の城”，与前篇并没有任何的不同。

番外篇

捕获最强的魔物！

打完“黄昏の最终乐章”里的第十三战后，世界各地都会出现龙，这是捕获最强魔物作为自己部下的最好机会，可以分别去5个显示为“？？？”的地点挑战，将关卡内的龙全部击倒后就可以过关。

？？？（银岭溪谷）

不愧是最强魔物，血厚、攻高、防高，稍微摸主角一下就是100多的HP没了！这么强的魔物，千万不能错过捕获的好机会。本关的龙被冰阻拦，使用219号魔法就可以几乎将龙秒杀，多使用类似的技能才是取胜的关键。

？？？（风车ヶ原）

如果利用捕获到的龙打这关，会很轻松。让两条龙在前面作肉盾，主角使用火焰弹能造成500多的伤害值。

？？？（业火の湖）

还是让龙去打头阵。敌方初始的两条龙很容易对付，至于被熔岩包围的那三头龙，可以用冰魔法引来一头将其消灭，然后用之前关卡中用过的下雨魔法铺路，在己方龙的掩护下干掉剩下的两条。下面立刻赶到右方的纵列道路上，用较快的行动消灭其余的龙，因为时间比较紧迫，所以玩家最好加快速度。

？？？（金色砂丘）

由于地形原因，这关最好选择飞行系或岩石系作为配下部队。开始的三条龙我们依然可以采取逐只引来消灭的方法来各个击破，然后来到地图中部偏上的圆盘内，在不惊动龙的情况下消灭飞行的敌人。打完以后剩下的时间应该不多了，立即去灭掉最后一头龙。

？？？（天穹の神殿）

战前准备，本关给主角带上两头龙，一头

话梅杂志&3DM-SMV

岩石系，一头火系，岩石系的装备“骑士のたて”，火系的装备“魔王の角”，之后开始正式的战斗。无视天上的鸟，它们只会打转。先消灭敌方的两头龙，后面的几条龙让我方岩石系的龙上去硬抗，火系在下面打，很快就能干净了。接着就把那些鸟全部干掉，主角狂放魔法吧，只要前面做得快，后面的时间会很充足。

？？？（灭びの圣都）

这关的地形有些像迷宫，时间非常紧迫，一条好的路线可以节约相当多的时间。开始有三条路可以选择，走中间的那条，时刻留意上、下两条道路的龙，一旦看到就立即用231号配合32号魔法灭之。至于自己那条路上的，就用火焰快速解决吧。

魔法列表一览

编号	名称	图示
001	飞べ火球	
002	飞べ冰弹	
003	飞べ风刃	
004	いでよ土壁	
005	愈しの光	
006	我に仕えよ	
007	はぜよ爆炎	
008	降れよ豪雨	
009	逆巻け风刃	
010	まとえ硬き铠	
011	まとえ光の铠	
012	痛みの咒い	
013	燃やせ灼热の雨	
014	冻れ身体の芯まで	
015	风よ我が身を运べ	
016	降れよ巨岩	
017	戻せ真实の姿	
018	击ち入め毒の针	
019	贯け火炎	
020	导け火炎	
021	逃れえぬ业火	
022	贯け冰柱	
023	导け冰柱	
024	逃れえぬ冰阵	
025	贯け疾风	
026	导け疾风	
027	逃れえぬ突风	
028	贯け弹岩	
029	导け弹岩	
030	逃れえぬ巨岩	
031	贯け光枪	
032	导け光枪	

编号	名称	图示
033	逃れえぬ神罚	
034	贯け黑蛊	
035	导け黑蛊	
036	逃れえぬ暗黑	
037	はぜよ红莲の爆炎	
038	はぜよ灼热の爆炎	
039	はぜよ地狱の爆炎	
040	うなれ冰结の吹雪	
041	うなれ极寒の吹雪	
042	うなれ零度の吹雪	
043	きざめ白刃の暴风	
044	きざめ斩击の暴风	
045	きざめ瞬杀の暴风	
046	ほえろ怒りの大地	
047	ほえろ激怒の大地	
048	ほえろ愤怒の大地	
049	とどろけ白の稲妻	
050	とどろけ金の稲妻	
051	とどろけ神の稲妻	
052	すくめ暗黑の雷鸣	
053	すくめ漆黑の雷鸣	
054	すくめ镇魂の雷鸣	
055	我が命に从え火龙	
056	我が命に从え炎龙	
057	我が命に从え火龙	
058	我が命に从え水龙	
059	我が命に从え冰龙	
060	我が命に从え冻龙	
061	我が命に从え风龙	
062	我が命に从え岚龙	
063	我が命に从え天龙	
064	我が命に从え土龙	

话梅杂志&3DM-SMV

编号	名称	图示
065	我が命に从え地龙	
066	我が命に从え岩龙	
067	我が命に从え白龙	
068	我が命に从え光龙	
069	我が命に从え神龙	
070	我が命に从え黑龙	
071	我が命に从え暗龙	
072	我が命に从え邪龙	
073	运なれ火炎	
074	飞び散れ火炎	
075	舞い散れ业火	
076	连なれ冰柱	
077	飞び散れ冰柱	
078	舞い散れ冰阵	
079	连なれ疾风	
080	飞び散れ疾风	
081	舞い散れ突风	
082	连なれ弹岩	
083	飞び散れ弹岩	
084	舞い散れ巨岩	
085	连なれ光枪	
086	飞び散れ光枪	
087	舞い散れ神罚	
088	连なれ黑蛊	
089	飞び散れ黑蛊	
090	舞い散れ暗黑	
091	降れよ火炎	
092	降り注げ热き火炎	
093	烧き尽せ热き业火	
094	降れよ冰柱	
095	降り注げ锐き冰柱	
096	刺し尽せ锐き冰枪	
097	降れよ疾风	
098	降り注げ绿の疾风	
099	飞散せよ疾き岚刃	
100	降れよ石柱	
101	降り注げ硬き石柱	
102	贯き通せ硬き岩枪	
103	降れよ稻妻	
104	降り注げ神の稻妻	
105	净化せよ神の豪雷	
106	降れよ雷鸣	
107	降り注げ黑き雷鸣	
108	无に归せ黑き豪雷	
109	あたえよ火の接吻	
110	包み入め灼热の槛	
111	劫火绚烂	
112	とらえよ水の枷	
113	とらえよ水の束缚	
114	永远の槛	
115	两刃の咒い	
116	复仇の咒い	
117	一莲托生	
118	沼地にかわれ	
119	いでよ沼地の恶灵	
120	つどえ深渊の恶魔	
121	呼べ恐怖の记忆	
122	歌え畏怖の赞美歌	
123	圣战の波动	
124	さしだせ生命の光	
125	あつまれ生命の光	
126	生命のやりとり	
127	燃えろ红莲の灵	
128	燃えろ灼热の灵	
129	燃え盛れ地狱の灵	
130	冻れ冰结の灵	
131	冻れ极寒の灵	
132	冻てつけ零度の灵	
133	风乙女の祝福	
134	传令兵の守护	
135	风の王の圣域	
136	まきあがれ砂尘	
137	まきあがれ砂烟	
138	吹き荒れよ砂岚	
139	罪人よひざまずけ	
140	罪人よ改心せよ	
141	罪人よ悔い改めよ	
142	逆卷け恨みの灵	
143	逆卷け怨念の灵	
144	卷き起これ怨嗟の灵	
145	吹け赤き风	
146	いざなえ炎の龙卷	
147	荒れよ爆炎の岚	
148	吹け苍き风	

诂梅杂志&3DM-SMV

编号	名称	图示
149	いざなえ冰の龙卷	
150	荒れよ树冰の岚	
151	吹け绿の风	
152	いざなえ木枯らし	
153	荒れよ暴风の岚	
154	吹け土の风	
155	いざなえ地の龙卷	
156	荒れよ大地の岚	
157	吹け白き风	
158	いざなえ光の龙卷	
159	荒れよ辉きの岚	
160	吹け黑き风	
161	いざなえ暗の龙卷	
162	荒れよ暗黑の岚	
163	运命づけよ时の炎	
164	定められし死の宴	
165	死神たちの供养	
166	小恶魔のいたずら	
167	恶魔のいたずら	
168	天使のいたずら	
169	飞べ风切りの矢	
170	吹き荒れよ矢の岚	
171	禁咒・人间大炮	
172	大地に潜め猛る力	
173	大地に潜め死の岚	
174	大地に潜め罪と罚	
175	风に乘れ愈しの光	
176	风に乘れ惠みの光	
177	风に乘れ真实の光	
178	咒いの言叶	
179	怨みの叫び	
180	咒诅の叫び	
181	いでよ红莲の障壁	
182	いでよ灼热の障壁	
183	いでよ业火の障壁	
184	いでよ冰结の障壁	
185	いでよ极寒の障壁	
186	いでよ零度の障壁	
187	いでよ白刃の障壁	
188	いでよ斩击の障壁	
189	いでよ瞬杀の障壁	
190	いでよ怒りの障壁	
191	いでよ激怒 の障壁	
192	いでよ愤怒 の障壁	
193	いでよ白亚 の障壁	
194	いでよ黄金 の障壁	
195	いでよ光辉 の障壁	
196	いでよ暗黑 の障壁	
197	いでよ漆黑 の障壁	
198	いでよ镇魂 の障壁	
199	我を守れ火 の盾	
200	守护せよ火炎の盾	
201	まとえ火炎の铠	
202	我を守れ水の盾	
203	守护せよ极寒の盾	
204	まとえ极寒の铠	
205	我を守れ风の盾	
206	守护せよ疾风の盾	
207	まとえ疾风の铠	
208	我を守れ地の盾	
209	守护せよ大地の盾	
210	まとえ大地の铠	
211	我を守れ光の盾	
212	守护せよ光辉の盾	
213	まとえ光辉の盾	
214	我を守れ暗の盾	
215	守护せよ漆黑の盾	
216	まとえ漆黑の铠	
217	热き天空の石	
218	燃え盛る流星雨	
219	红莲の彗星	
220	冷たき天空の石	
221	冻てつく流星雨	
222	极寒の彗星	
223	射拔け疾风の矢	
224	降り注げ突风の矢	
225	死を告げる千の矢	
226	降れよ硬き巨岩	
227	集え星空の仔ら	
228	小惑星	
229	落ちよ天雷の矢	
230	落ちよ天罚の雷	
231	落ちよ神罚の劫火	
232	堕ちよ天雷の矢	

话梅杂志&3DM-SMW

编号	名称	图示
233	堕ちよ天罚の雷	
234	堕ちよ神罚の劫火	
235	火のぬくもり	
236	炎のやすらぎ	
237	与えよ燃える魂	
238	水のやさしさ	
239	水のきらめき	
240	与えよ澄みす心	
241	取り戻せ我が心	
242	解き放て心の枷	
243	与えよ解放の歌	
244	惠みの光よあれ	
245	安宁の光よあれ	
246	天惠の光よあれ	
247	治愈の祈り	
248	快愈の祈り	
249	歌え愈しの女神	
250	去れ忌むべき咒い	
251	解毒の祈り	
252	消えよ全ての咒い	
253	授けよ强き力	
254	与えよ比类なき力	
255	吼えよ狂战士	
256	授けよ轻き体	
257	与えよ见切りの瞳	
258	明镜止水	
259	授けよ疾き步み	
260	与えよ骏马の脚	
261	神速の剑舞	
262	授けよ坚き身体	
263	与えよ厚き护り	
264	与えよ英雄の铠	
265	授けよ辉きの铠	
266	与えよ光の护り	
267	授けよ神々の铠	
268	授けよ剑士の目	
269	与えよ剑豪の腕	
270	授けよ剑圣の技	
271	火の咒い	
272	阳炎の戒め	
273	阳炎の领域	
274	水の咒い	
275	群霞の戒め	
276	群霞の领域	
277	风の咒い	
278	风招の戒め	
279	风招の领域	
280	地の咒い	
281	石岩の戒め	
282	石岩の领域	
283	光の咒い	
284	白夜の戒め	
285	白夜の领域	
286	暗の咒い	
287	新月の戒め	
288	新月の领域	
289	我に仕えよ炎魔	
290	我に从え炎魔	
291	我を崇めよ炎魔	
292	我に仕えよ冰魔	
293	我に从え冰魔	
294	我を崇めよ冰魔	
295	我に仕えよ风魔	
296	我に从え风魔	
297	我を崇めよ风魔	
298	我に仕えよ地魔	
299	我に从え地魔	
300	我を崇めよ地魔	
301	我に仕えよ光魔	
302	我に从え光魔	
303	我を崇めよ光魔	
304	我に仕えよ暗魔	
305	我に从え暗魔	
306	我を崇めよ暗魔	
307	猛き力の抑制	
308	猛き力の封印	
309	猛き力の丧失	
310	轻き身の抑制	
311	轻き身の封印	
312	轻き身の丧失	
313	疾き脚の抑制	
314	疾き脚の封印	
315	疾き脚の丧失	
316	坚き体の抑制	

话梅杂志&3DM-SMV

编号	名称	图示
317	坚き体の封印	
318	坚き体の丧失	
319	光る铠の抑制	
320	光る铠の封印	
321	光る铠の丧失	
322	锐き目の抑制	
323	锐き目の封印	
324	锐き目の丧失	
325	里切り者のささやき	
326	里切り者の狂想曲	
327	里切り者の交响曲	
328	冰の乙女	
329	冬の女王	
330	白魔の女神	
331	病魔を广めろ毒虫	
332	绝望を运ぺ死告鸟	
333	黑き死を叫ぺ魔女	
334	鸣らせ和平の钟	
335	叫ぺ伪りの平和	
336	歌え欺瞒の圣歌	
337	歌　：郡沥巫邮馗	
338	天使たちの子守歌	
339	女神たちの子守歌	
340	うちこめ猛毒の针	
341	逆卷け毒の雾	
342	逆卷け猛毒の雾	
343	轰け火王の咆哮	
344	响け水王の叹き	
345	念れ风王の笑い	
346	いでよ地王の砦	
347	完全なる生命	
348	死に至る咒い	
349	最后の日の业火	
350	最后の日の吹雪	
351	最后の日の岚	
352	最后の日の地鸣り	
353	最后の日の辉き	
354	最后の日の暗	
355	大地に潜む怒り	
356	冻りつく时空	
357	岚よ我が身を运ぺ	
358	押しつぶす天の盖	
359	神々の祝福	
360	魔神たちの祝福	
361	火王の舞い	
362	水王の舞い	
363	风王の舞い	
364	土王の舞い	
365	光王の舞い	
366	暗王の舞い	
367	激怒の圣战	
368	押し流す洪水	
369	突风の回旋曲	
370	完全なる盾	
371	小妖精のいたずら	
372	捧げよ生命の辉き	
373	上げよ最后の狼烟	
374	いでよ岩冬の砦	
375	集え我がしもべ	
376	完全なる守护者	
377	神隐し	
378	はじめよ绝望の战	
379	死神のいたずら	
380	包み入め苍き结界	
381	翼に捧げる葬送曲	
382	降れよ硬き巨岩	
383	つながる命	
384	死の雨	
385	死神の弹丸	
386	冻てつく接吻	
387	天空への旅人	
388	猛り狂う大地	
389	爱と命の赞美歌	
390	黄昏の子守歌	
391	いでよ灼热の王	
392	いでよ瀑布の王	
393	いでよ天空の王	
394	いでよ大地の王	
395	いでよ闪光の王	
396	いでよ漆黑の王	

话梅杂志&3DM-SW

文 木本 编 海文

相信每一个生化FANS都不会忘记2006年是生化危机系列诞生的第10年，而Capcom也在这生化危机十周年之际为我们带来了这款初代作品的强化移植版本——《生化危机 死亡寂静》。总的来说，本作作为系列在掌机上第一款采用3D画面表现的作品，各方面的表现还是比较让人满意的，而如果你是一个"《生化危机》系列"的FANS的话，那么这款兼具怀旧感与新玩法的《生化危机 死亡寂静》更是不会令你后悔。

生化危机 死亡寂静

BIO HAZARD Deadly Silence

◆Capcom◆A·AVG◆2006年1月19日◆日版
◆1～4人◆自带记忆功能◆4800日元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：18岁以上

NDS

操作方法

十字键	控制人物的前进、后退及左右转向。
A	调查、决定
B	奔跑、取消
Y	调查、决定
X	不使用
R	射击准备，按下R键再按下A键或Y键就可以用各种枪械向敌人射击，按下R键后按方向键上下可以改变射击的方向
L	匕首攻击准备，按下L键再按下A键或Y键就可以匕首向敌人攻击，按下L键后按方向键上下可以改变匕首攻击的方向
START	进入菜单画面
SELECT	进入OPTION
↓+B	快速转身，可以让主人公快速转身180度。
R+B	快速上弹，可以在不打开菜单画面的情况下为武器装填子弹
快速摩擦触摸屏	当主人公被丧尸抓住啃咬时快速摩擦触摸屏就可以做出反击动作(仅在REBIRTH MODE中有此操作)。

游戏模式

NEW GAME	开始新游戏
LOAD GAME	读取上一次游戏的进度
WIRELESS PLAY	无线联机游戏
OPTION	可以选择键位模式、血色、麦克风的灵敏度

＊选择NEW GAME后还会出现两个选项

REBIRTH MODE	本作的主要游戏模式，是根据NDS的机能特点追加了大量新要素及变更点的模式，并且敌人的配置也发生了变化。
CLASSIC	PS版《生化危机》的复刻模式，和原版几乎没有区别。

游戏系统

道具箱

在游戏中主人公所能带在身上的道具数量是很有限的，因此必须经常将不用的道具放入道具箱内以腾出空间，放入道具箱内的道具可以从任意一个道具箱中取出。在本攻略的地图中以"B"表示道具箱的位置

记录

记录游戏进度必须在游戏中的打字机处进行，并且每次记录都要消耗墨带，因此要注意对墨带的合理使用，避免出现在游戏初期记录过于频繁而导致游戏后期无法记录的情况出现。

药草

游戏中玩家可以得到各种颜色的药草，药草一共有绿、红、蓝三种，作用各不相同。绿色药草可以恢复少量体力，蓝色药草可以解毒，红色药草无法单独使用，但是和绿色药草调合后可以回复大量体力。

▲被蜘蛛等有毒的敌人攻击后有一定几率中毒，这时要立即用蓝色药草解毒。

匕首战

只在REBIRTH MODE中出现的系统，打开某些特定房间或进入某些特定区域时会随机进入匕首战。这时画面会变为主观视点并且敌人会向主人公袭来，玩家要用触控笔在触摸屏上点击或划动来挥舞匕首消灭敌人。

用触控笔点击触摸屏为突刺攻击，发动速度快，攻击频率高，但威力较低；在触摸屏上划动则是斩击，可以根据划动的方向做出大范围横斩或纵斩，威力比突刺大，但是攻击频率要慢一些。在触摸屏上沿不同的方向快速划动可以使出连续斩。当敌人即将攻击到玩家时成功打中敌人就可以使出威力强大的致命一击，画面会有闪光的特效，可将敌人一击必杀。

会出现匕首战的房间是固定的，进入匕首战的几率会根据房间而定，同一个房间中最多可能触发三次匕首战，三次匕首战结束后就再也不会发生匕首战了，不过当发生“HUNTER”出现的事件后之前发生的匕首战次数会归零并重新开始计算。

匕首战结束后根据玩家在匕首战中的表现以及体力状况会出现绿色草药或是弹药，当玩家的体力为“Danger”或在匕首战中受到大量伤害时会有较高几率出现绿色草药，而无伤完成匕首战则有较高几率出现各种弹药（弹药的种类取决于出现的敌人种类：丧尸——手枪子弹、丧尸犬——霰弹枪子弹、HUNTER——麦林子弹）。如果同时满足以上几个条件的话，系统判定条件的优先度为：

1、玩家的体力为“Danger”。
2、在匕首战中受到大量伤害。
3、无伤完成匕首战。

游戏时的人物选择

克里斯·雷德菲尔德
Chris Redfield

S.T.A.R.S成员，ALPHA小队的精英，拥有强壮的体格以及不畏艰险、勇往直前的性格，并且枪法一流，是非常值得信赖的人。过去曾经是空军的飞行员。

克里斯最大的特征就是体力充沛，能够承受更多的攻击，并且相对吉尔而言更擅长使用枪械，使用重武器时开火的速度更快，在被敌人包围时这个优势会体现得很明显。克里斯的缺点在于只能随身携带六件道具。并且在整个游戏过程中要面对比吉尔更多的麻烦，选择克里斯游戏可以理解为是选择了游戏的困难难度。

吉尔·瓦伦丁
Jill Valentine

S.T.A.R.S成员，与克里斯同属ALPHA小队，是一位集冷静的头脑与行动力于一身的女性，能够在紧急情况下做出最正确的判断，特长是处理爆炸物品。

吉尔的体力比克里斯低一些，使用重武器时击发速度也比较慢，但是随身可以携带8个道具，并且可以利用开锁工具方便地取得更多的弹药，这些特点使得吉尔总是能拥有比克里斯更加丰富的“物资储备”，对于初玩者而言，选择吉尔进行游戏无疑是更好的选择。

游戏中出现的其他人物

阿尔伯特·威斯克

S.T.A.R.S队长，同时也是ALPHA小队的队长，过去曾就任于某大型企业，拥有敏锐的洞察力。

巴瑞·巴顿

克里斯的老搭档，是拥有大量实战经验的老警官，对各种枪械非常痴迷，同时也是一个非常关心家庭的人，有两个女儿。最近似乎总是陷入莫名的烦恼中……

恩里克·马里尼

S.T.A.R.S副队长，同时也是BRAVE小队的队长，整个S.T.A.R.S中最年长的成员，在警署中很有人望，精通各种武器的使用。

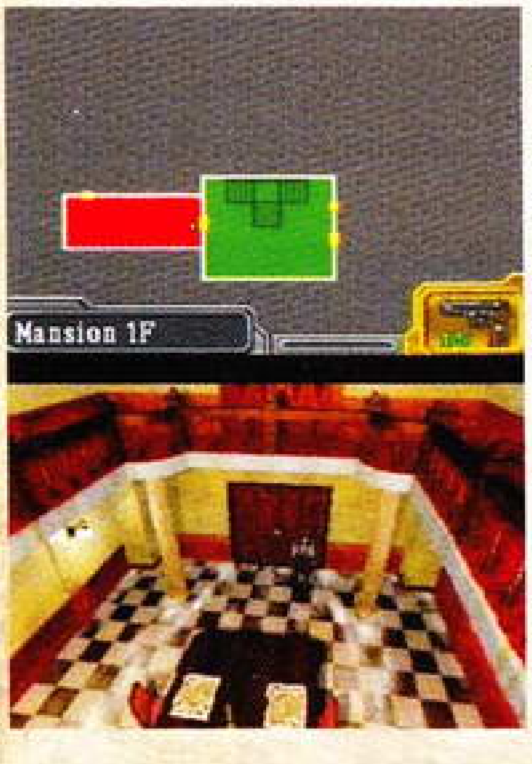
瑞贝卡·钱伯斯

S.T.A.R.S的新人，拥有非常值得信赖的药品学知识。

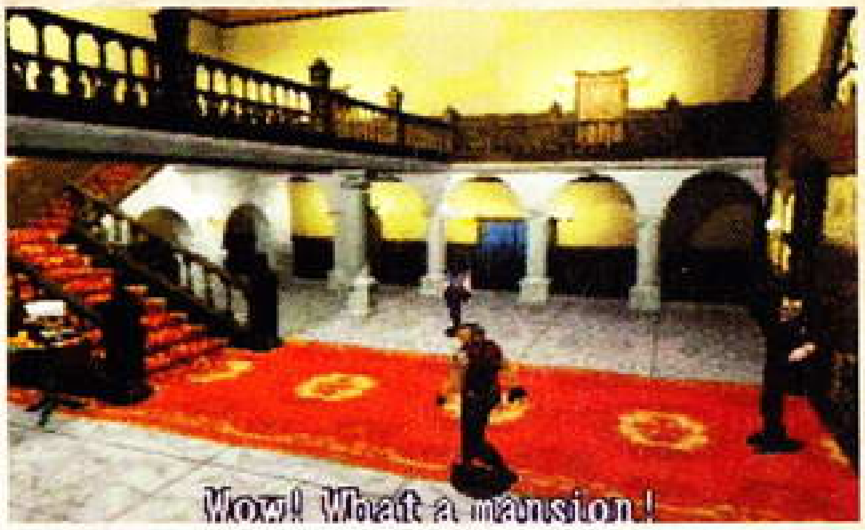
序章

浣熊市是位于美国中西部的一个小城镇，1998年7月，这里发生了一些令人感到毛骨悚然的事情。

在浣熊市郊外的阿克雷山区附近，在一段时间内接连有目击者声称发现了残缺不全的尸体。不过，似乎这并不是单纯的杀人碎尸案件，因为在死者的肢体断裂处发现了明显的齿痕，也就是说这些死者们在死后……当然也有可能是在死前，遭到了某种生物的啃咬……一时间人心惶惶。在这样的背景下，浣熊市警署决定派遣署内的精英小组“S.T.A.R.S”(Special Tactics And Rescue Service——特殊战术及救援部队)来调查这次的事件。负责先行调查的“S.T.A.R.S”BRAVE小队乘坐直升机进入了阿克雷山区，但是一段时间之后，BRAVE小队也和总部失去了联系。为了搜索失踪的BRAVE小队成员并调查时间的真相，“S.T.A.R.S”ALPHA小队进入了阿克雷山区……



当ALPHA小队来到BRAVE小队与总部最后一次联络的地点时，恐怖帷幕也在此拉开……



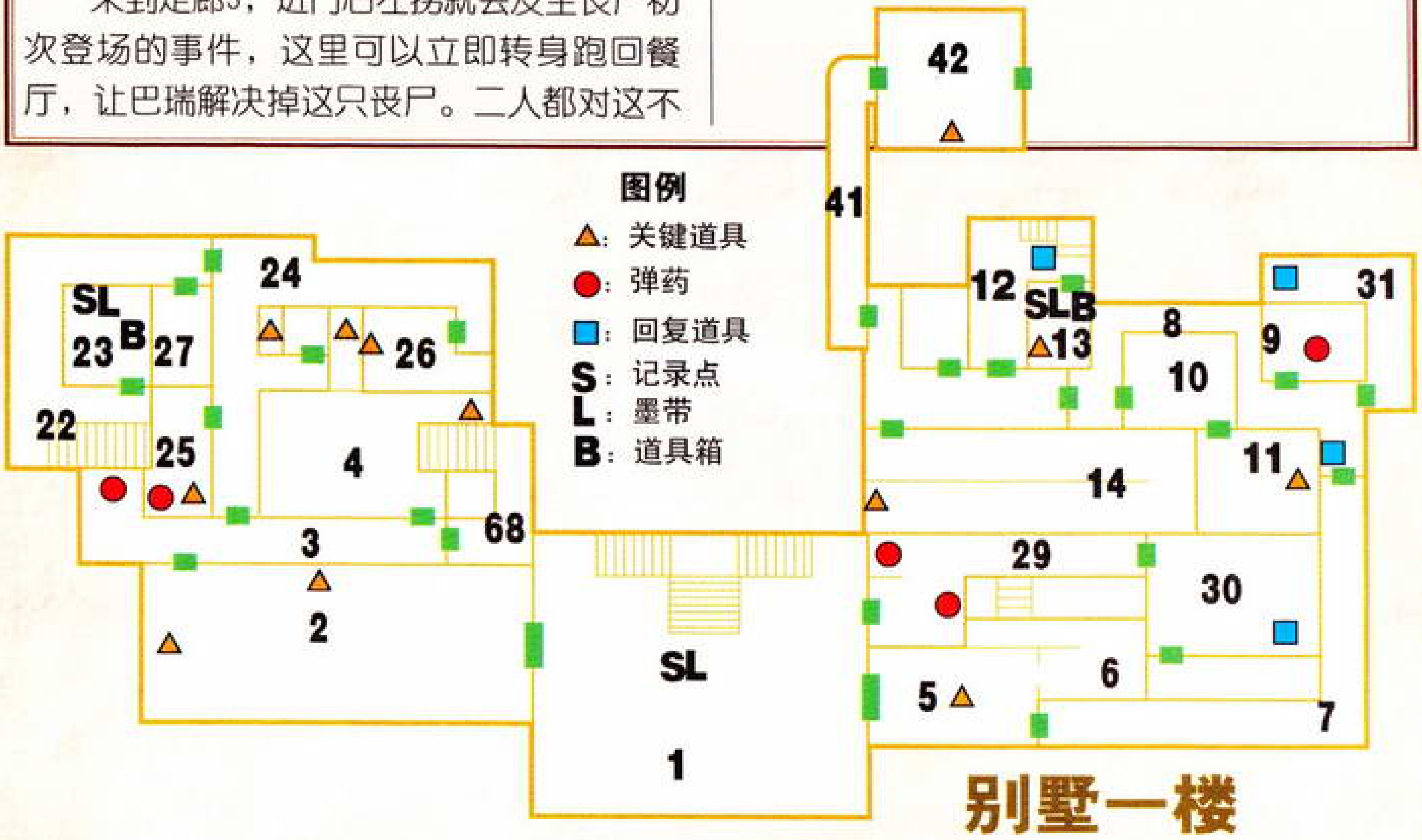
在队友乔瑟夫的惨死和突如其来的丧尸犬带来的混乱之中，吉尔、巴瑞、威斯克三人逃进了一所古老的别墅之中。然而本该和他们三人一同进入别墅的克里斯却不见了，正当吉尔打算走出别墅寻找时，被威斯克及时制止，此时屋外已经聚集了大量的丧尸犬。这时别墅一层西侧传来了枪声。难道是克里斯？吉尔和巴瑞立即决定前往查看一番，而队长威斯克则留在别墅大厅处以防万一。

吉尔和巴瑞向着枪声传来的方向展开了探索，他们首先进入的是一个宽敞的餐厅，黑白相间的格子地板和房间中一个诡异的大钟发出的钟声都让二人感到一种难以名状的压抑……巴瑞在房间尽头的地面上也发现了一滩血迹，难道是克里斯遭到了袭击？巴瑞让吉尔继续在周围的房间中探索，吉尔担心克里斯的安危，打开右侧的门，进入了一楼的餐厅……

这时玩家可以自由地操作主人公吉尔了，首先在房间尽头的墙上取得徽章(エンブレム)。

来到走廊3，进门后左拐就会发生丧尸初次登场的事件，这里可以立即转身跑回餐厅，让巴瑞解决掉这只丧尸。二人都对这不知到底是死是活的恐怖怪物感到不可思议，决定先向威斯克报告此事。

当吉尔和巴瑞回到大厅后，本应留守在这里的威斯克却不见了踪影，整个大厅搜了个遍也没有找到他。无奈之下二人商量之后决定分头对别墅展开调查，巴瑞继续调查餐厅周围，而吉尔负责别墅的东侧。巴瑞还交给吉尔一个开锁工具，吉尔可以利用这个小玩意打开这种结构简单的锁。



别墅一楼

回到刚才丧尸口下的尸体处可以得到两份手枪子弹，一定要记得拿，在大厅楼梯附近有记录用的墨带和打字机，可以在这里进行记录。

回到走廊(3)，利用开锁道具打开酒吧(4)的门，推开房间角落里的柜子可以找到一份“乐谱”，到钢琴处使用乐谱，吉尔会熟练地弹奏出乐谱上的乐曲——月光。这时墙上出现了暗门，在暗门内的胸像处取得黄金徽章(ゴールドエンブレム)，取下后暗门会自动关上，要想把黄金徽章带出密室的话就要把之前在餐厅得到的徽章放在胸像上。

回到餐厅，将黄金徽章放到之前徽章所在的位置(也就是将两块徽章交换了一下位置)，会听到餐厅内的大钟响了三下，调查大钟，并利用触控笔将时针拨到三点就能触发机关，得到别墅的第二把钥匙“盾之钥匙”(这里说明一下，别墅内共有剑、盾、铠、头盔四把钥匙，但其实吉尔得到的开锁道具已经能够打开剑之钥匙所能打开的门，所以剑之钥匙只会在克里斯篇中出现)，接下来就可以开始在别墅东侧的冒险了。

进入美术室(5)，将梯子推到女神像后方可以拿到别墅一楼的地图，进入美术准备室(6)，消灭这里的敌人，取得墨带(注意地上装死的丧尸)。

进入西侧L型走廊(7)，这里会有许多惊喜，推开靠墙一侧的柜子可以取得手枪子弹。

进入东北侧走廊(8)，来到这里后不妨先进入浴室(9)探索一下……然后通过房间(10)进入房间(11)，这里可以取得霰弹枪一把，然后回到房间(10)的时候……

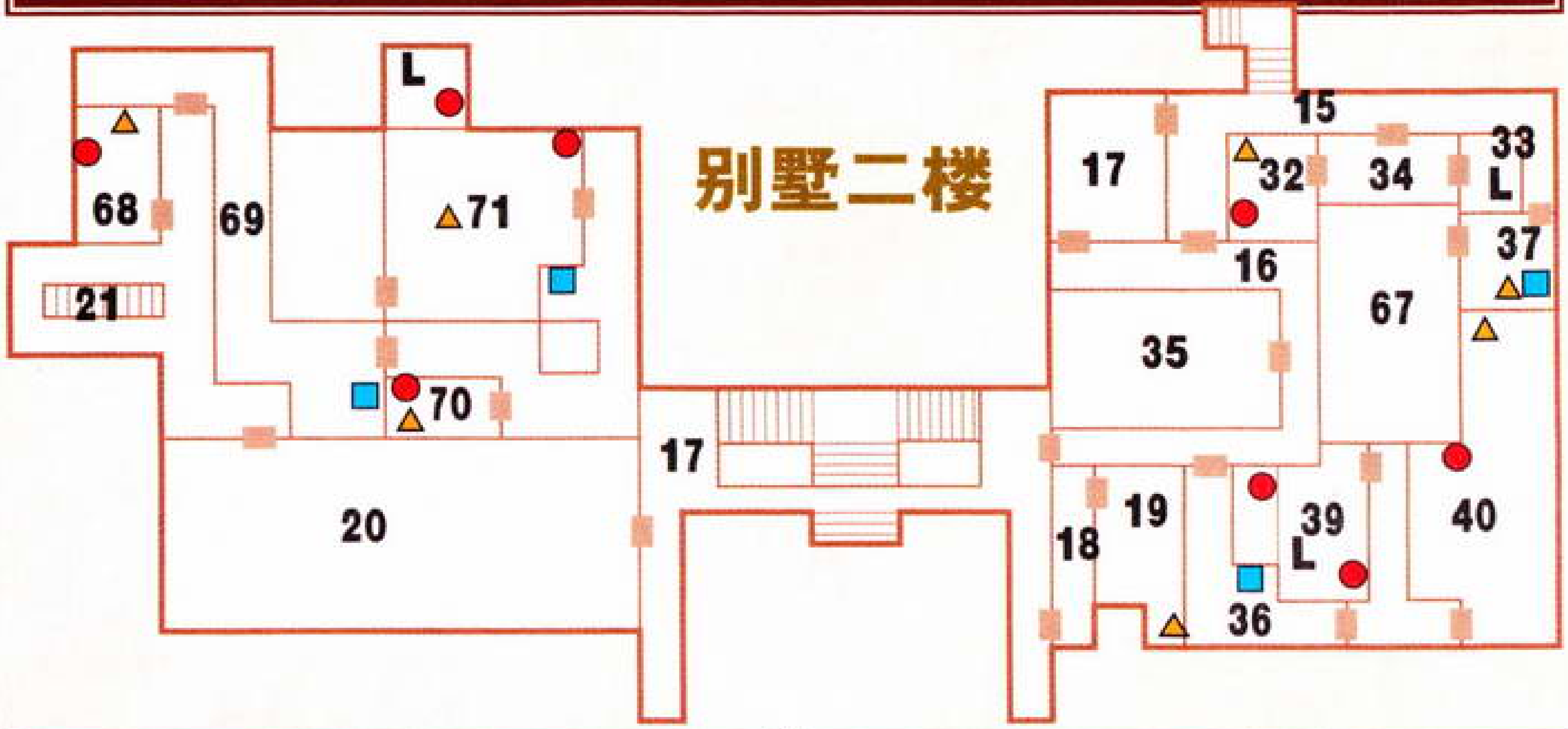
千钧一发之际，门外的巴瑞及时赶到一脚踹开房门，吉尔也幸而躲过一截，没有被压成三明治，吉尔虽然非常感谢巴瑞，但也对本应在餐厅调查的巴瑞突然出现在这里而感到有些古怪，而巴瑞则称，突然有点事，随后二人再度分头搜索那两个“迷路的大男孩”。

来到东侧储藏室(13)，可以在这里取得不少补给并记录，并取得“除草剂”。

来到画室，按照人成长的顺序按下相应画下方的按钮，具体顺序为：

1、生まれたばかりの赤ちゃんの绘
2、おさない子供の绘
3、元気1な子供の绘
4、たくましい青年がモデルの绘
5、つかれた中年の男性の绘
6、気の强そうなお年寄りの绘
7、人生の终わり

这样就可以取得星之纹章(スターのクレスト)，如果不小心按错按键的话可以先出门，然后再次进入房间进行操作。



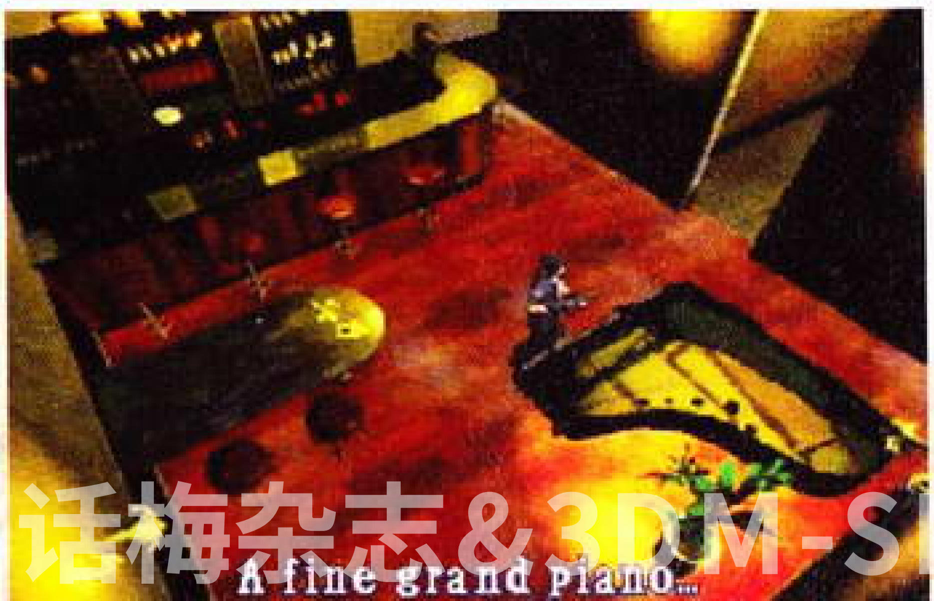
从房间(12)处的楼梯来到别墅2楼，小心不要被过道(15)里的丧尸前后夹击。

来到コ字型走廊，首先进入房间(17)，在桌上取得FILE“植物学”，然后通过コ字型走廊尽头的门来到大厅二楼。

吉尔在这里有遇上了巴瑞，看来巴瑞那边遇到的怪物和机关也不比吉尔这边的少，二人都认为这座别墅实在是太过诡异，看来这里也并不会比在外面安全多少。当务之急除了寻找克里斯和威斯克外，找到另一个出口也很重要，明确下一步行动的吉尔和巴瑞决定继续分头搜索，巴瑞还交给吉尔一份对生物效果极佳的硫酸弹，相信这会在以后的冒险中发挥巨大作用。

有了硫酸弹，下一步自然就是寻找威力强大的榴弹发射器了，来到大厅二楼东侧的走廊(18)，来到阳台(19)，在另一名死去的BRAVE小队成员福雷斯特的尸体旁边可以找到榴弹发射器……

接下来来到餐厅二楼的回廊(20)，消灭掉敌人后将石像从扶手的缺口处推到一楼。



话梅杂志&3DM-S

来到房间(21)，这里的其他几扇门暂时打不开，从这里的楼梯来到一楼的西侧部分。

下了楼梯后便来到了房间(22)，首先进入西侧储物室(23)进行记录和装备的整理，这里的箱子中也有不少的弹药，临走时记得带上除草剂。

然后来到房间(24)，这里有几个位置比较隐蔽的敌人，要小心，解决掉敌人后进入饲养员的房间，在桌上取得FILE"饲育系の日志"。

进入房间(26)，这里有一株怪异的植物，当吉尔走近时就会发起攻击，只要将除草剂放入门边的水泵中就能令植物枯萎掉。在植物后方取得"铠甲钥匙"(铠の键)以及大量绿色草药和红色草药。

用刚刚得到的"铠甲钥匙"打开武器室(27)的门，在房间内可以取得手枪子弹，坏掉的霰弹枪(现已无用)以及霰弹枪子弹。

好了，现在可以回到一楼的食堂，在石像掉下的地方可以取得"蓝宝石"(青い宝石)，然后进入房间28，将"蓝宝石"放入老虎石像的右眼，得到"风之纹章"(ウインドクレスト)。

进入房间(29)、(30)、(31)，可以取得不少补给品。

来到二楼东侧的房间(32)，取得补给以及打火机，在房间(33)中可以取得FILE"研究员的遗书"，按下墙上挂着的画下方的按钮可以放掉水箱中的水，接着推动水箱和立柜还能得到一份榴弹，并且房间角落处的白大褂中还能得到一份墨带。然后在房间(37)的壁炉处使用打火机就能得到别墅二楼的地图。

进入房间(35)，调查房间内的天平，用触控笔点击画面下方的水晶石碎块放置到天平的托盘上，让两边的重量相等，取得"日之纹章"(サンクレスト)。

打开"铠甲钥匙"所能打开的最后一个门，进入房间(36)。

一个倒在地上的人影引起了吉尔的注意，原来是BRAVE 小队成员理查德，理查德身负重伤，呼吸已经停止，吉尔不想再失去一个同伴，便尝试对他进行人工呼吸，进行人工呼吸时，需要向麦克风吹气，注意节奏太快或太慢都不行，看到屏幕上的心电图上显示fine或good就表示节奏正确。理查德恢复了意识，不过由于，身受重伤并且中毒，理查德还是死在了吉尔的面前，临死前理查德将对讲机交给了吉尔，并且嘱咐吉尔将一楼餐厅内的时钟拨到8点12分……在死去的理查德身上还能找到一份手枪子弹。

来到房间(39)，在角落的柜子处可以得到一份手枪子弹，用打火机点燃桌上的蜡烛，然后推开靠墙的柜子，就能在里面的密室中取得一份硫酸弹。

打开盾之钥匙所能打开的最后一扇门，进入房间(40)，由于要进行BOSS战，因此最好提前记录一下，BOSS是一条变异的巨蛇，攻击速度快且范围比较广，因此最好是保持在巨蛇的两侧或后方发起攻击，用硫酸弹的效果是最好的。战胜巨蛇后，可以在巨蛇逃离的通道口处发现"月之纹章"(ムーンのクレスト)，在与巨蛇的战斗中也中毒了，出门后便昏倒在地，好在巴瑞及时赶到，当吉尔醒来时，身上的毒已经解了。(如果与巨蛇的战斗中没有被蛇咬中也就不会发生这一段情节)醒来后整理一下装备，将之前得到的4块纹章带在身上，然后前往房间(41)，途中经过一楼餐厅时，还可以按照理查德所说的，将时钟的指针拨到8点12分……

在房间(41)的尽头处有一块铭牌，在铭牌上放入4块纹章就能打开前往中庭的门。

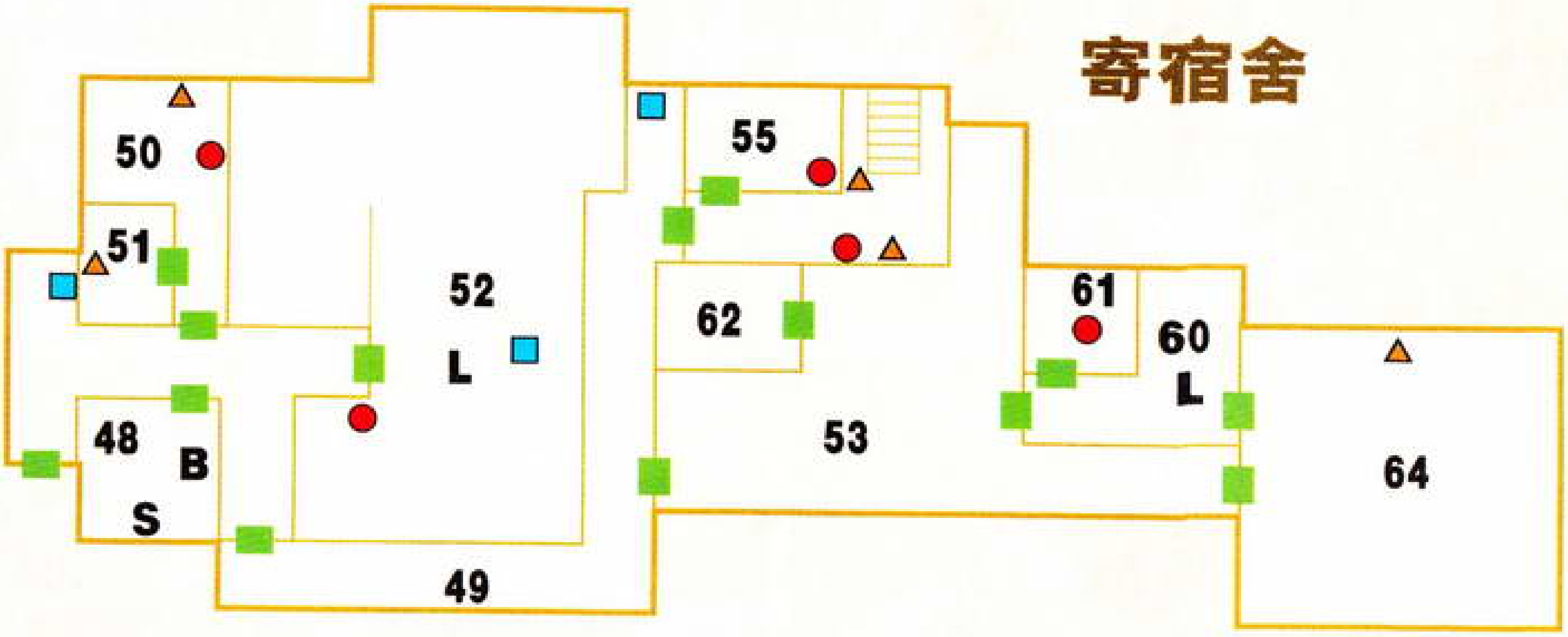
中庭

进入房间(42)，推动梯子以拿到架子上的四角摇柄。之后进入房间(43)消灭这里的所有敌人后会收到直升机驾驶员布拉德的通信，在菜单画面中选择RADIO就可以回复，不过对方却始终接收不到吉尔的回话……记得在目前暂时无法使用的升降机附近取得中庭地区的地图。

来到小径(44)，这里需要先用四角摇柄在水闸旁边的机关处打开水闸，将水放走，才能继续前进。至于这里出现的一些小蛇大可不必理会。

通过45、46，进入寄宿舍。

寄宿舍



进入寄宿舍后不妨先进入休息室(48)进行修整，在通往房间(49)的门前地面上有一个洞口，当吉尔靠近时洞中会伸出植物的触须攻击吉尔，这个攻击是无法回避的，因此要将寄宿舍入口处的石像推到洞口处盖住洞口，这样就能避免遭到触须的攻击。

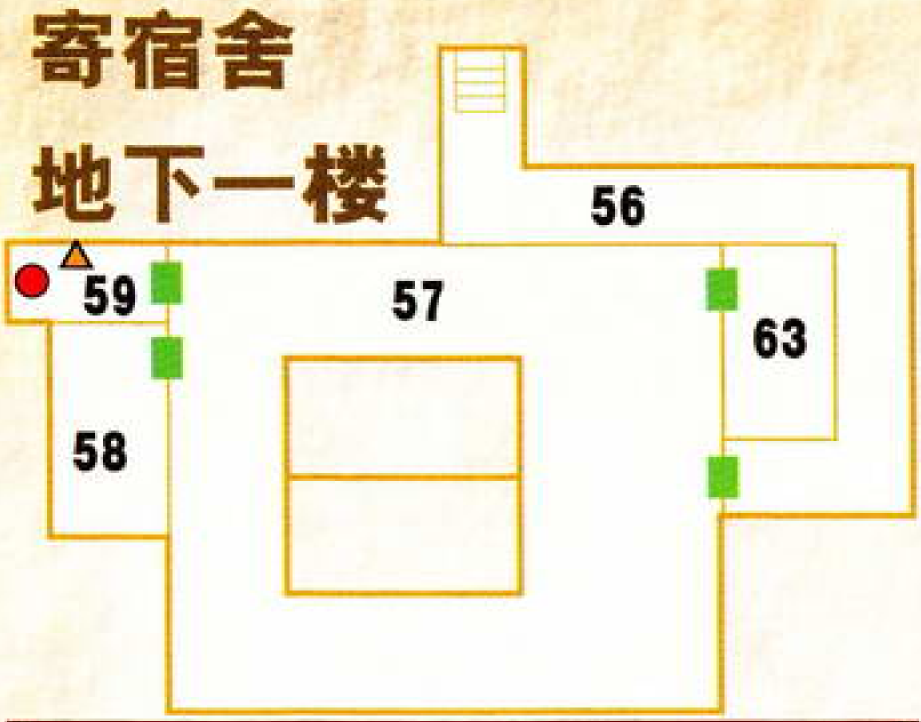
进入001号室(50)，在床上取得“白纸の本”，然后进入卫生间(51)，拔掉浴缸里的塞子，取得“制御室的钥匙”(制御室のカギ)

来到娱乐室(51)调查台球桌，并取得房内的道具。

进入房间(53)，在蜂窝处取得“寄宿舍的钥匙”(寄宿舍のカギ)，靠近蜂窝后会出现大量的马蜂，由于是源源不绝出现的，因此最好是赶紧离开。

用得到的“寄宿舍のカギ”进入002号室(54)，在床上取得FILE“プラント42のメモ”，并在墙上取得寄宿舍的地图。洗手间内也有手枪子弹，推开002号室内部的两个书架，可以看到一个通往下方的梯子，来到寄宿舍地下一楼。

寄宿舍
地下一楼



在走廊中要将三个箱子推到水中垫脚才能前进，推的时候按照离水池由近到远的顺序推即可，进入水槽室(57)，在前往制御室(58)途中会出现鲨鱼来袭的事件，由于鲨鱼在水中实际上是无敌的，因此攻击也只会浪费弹药，在遭到攻击之前进入制御室。

进入制御室后拉下控制器的推杆，这时房间上方的喷头处会不断喷出毒水，玩家要立即到房间的角落处调查并利用触控笔旋转摇把将水排出(注意不要走到被喷出的毒水下方)，转摇把时注意要用触控笔点住摇把的外围部分，并且转的时候不要过快。待水排出后，调查门边的开关，会有一个数字迷题，这里要求玩家在面板中央的9个空格处填入9个数字，数字无法重复填入，并且要满足面板上所示的数字之和。完成这个迷题可以打开隔壁的武器库(59)，完成后就可以离开制御室了。

在武器室中除了获取大量弹药外，还要拿到“003室的钥匙”。

▼

进入003室(60)在书柜处取得FILE“有机化学试验ファイル”，然后将“白纸の本”放入书架，就可以使暗门出现，不过这时不用急着打开暗门，洗手间中有一份火炎弹，不要忘记拿。

▼

进入制药室配制V-JOLT药水(※)，然后进入地下警备室(63)，对着植物的根使用药水，就能让植物的根枯萎。

▼

进入房间(63)与BOSS“植物42”战斗，如果刚才使用了药水的话，现在只要使用两三发火炎弹就可以将之完全消灭，如果没有使用药水的话，这里就会发生打倒植物一次后植物再生，险些置吉尔于死地，巴瑞在关键时刻用火焰喷射器消灭“植物42”的情节。胜利后可以在房间的壁炉内取得头盔钥匙(兜のカギ)。

▼

在回到(49)时，吉尔遇上了神秘失踪的威斯克，吉尔一方面为队长平安无事感到欣慰，另一方面也为威斯克的突然消失而感到不解，而威斯克则称“有他自己的理由”，威斯克也提出寻找离开这里的方法，并且告诉吉尔，别墅中还有一些房间无法进入，吉尔便决定再度返回别墅……

离开寄宿舍后，再度收到布拉德的信号，不过结果还是和上次一样——这个对讲机彻底坏掉了……

▼

这时应该回到别墅，利用头盔钥匙进入剩下还没有进入的房间，我们的第一个目标就是位于别墅一楼东侧的书房(65)，回到别墅后，会发生HUNTER袭来的事件，一定要用重武器(霰弹枪，榴弹枪、麦林等)快速消灭，从现在开始，出现的敌人会比之前强大不少，因此出了手枪之外，身上要至少准备一把重武器对付HUNTER这样的强大敌人。

书房内一片黑暗，先打开桌上的台灯才能看清周围，这里可以在书柜处得到一张MO碟片(MOディスク)，这个道具要到游戏终盘才会用到，因此应先将其放入箱子中，书桌上可以拿到的麦林子弹也是相当珍贵的弹药，不要错过。

※V-JOLT的配制方法

V-JOLT的配制需要在制药室(62)中进行，在配置前保证身上有4个道具空格。先在制药室里拿满4个空瓶。然后按以下步骤进行配制：

1、水+红色药水=紫色药水
2、紫色药水+绿色药水=白色药水
3、红色药水+绿色药水=黄色药水
4、黄色药水+白色药水=蓝色药水
5、水+红色药水=紫色药水
6、紫色药水+蓝色药水=V-JOLT

回到房间(13)，会在门口的墙上发现一张巴瑞留下的便条，原来巴瑞为吉尔准备了一些补给，进入房间(13)后果然多出了不少弹药。

下一个目的地是别墅二楼东侧的房间(67)，由于要再次与巨蛇作战，因此之前应及时记录并整理装备。进入后，先要调查房间角落处的留声机，并用触控笔转动唱盘播放音乐，这里的诀窍仍然是不要着急，让唱盘保持中速匀速转动即可，让左上角的指针偏向右边即表示节奏正确。完成后巨蛇再度出现，这里仍然推荐使用硫酸弹从巨蛇的两侧或后方展开攻击。

消灭巨蛇之后，吉尔留意到了巨蛇在攻击时在地面留下的一个大洞，正好这时巴瑞也出现了，二人都觉得这个洞下面似乎是一个密室，吉尔决定下去查看一番，正好巴瑞找到了绳子。

当吉尔下到密室中后，巴瑞竟然不可思议地让绳子脱手了，巴瑞赶紧去找另外的绳子，吉尔在这段时间里，发现了密室中的一块墓碑。这里的机关要求玩家用触控笔控制匕首点击吉尔手指缝之间的机关，如果戳到手指的话吉尔就会受伤，这个迷你游戏看似很紧张，但时间上的限制相当宽松，玩家大可不必着急，看准了一个个地点击就可以了。完成后，墓碑自行移动，并出现了一个通往更下层的梯子……正在这时巴瑞也拿着绳子回来了，吉尔对巴瑞出现这样的低级错误感到十分不解，巴瑞也为自己的错误一个劲地向吉尔道歉。吉尔总觉得巴瑞最近的行动总有些不像平时的他，担心老巴瑞不是不过于疲劳，巴瑞则让吉尔不要为自己担心，这只怪自己太不小心。临走前，巴瑞又交给吉尔一组古怪的密码。

这时应沿着墓碑下的梯子前进，这梯子通向的是别墅的地下一层，这里可以先取得右方岔路尽头处的火焰喷射器，由于取下火焰喷射器会触发机关，无法前进，因此利用火焰喷射器消灭(65)、(66)两个房间中的敌人后再将其放置于厨房(67)门口出就可以在物尽其用的前提下继续探索了。

走进厨房的房门时会出现一只移动速度和体力都远超出一般丧尸的“特别版”丧尸，一定要提前装备重武器将之轰杀。从门一路走出去，可以打开一楼西侧房间(3)与房间(68)之间反锁着的门，接着进入别墅二楼的标本陈列室(68)，在地上会发现FILE“保安部长へのメール”，调查桌上的蜡烛，向麦克风吹气将蜡烛吹熄，将然后将梯子推到鹿头的下方，登上梯子取得红宝石。

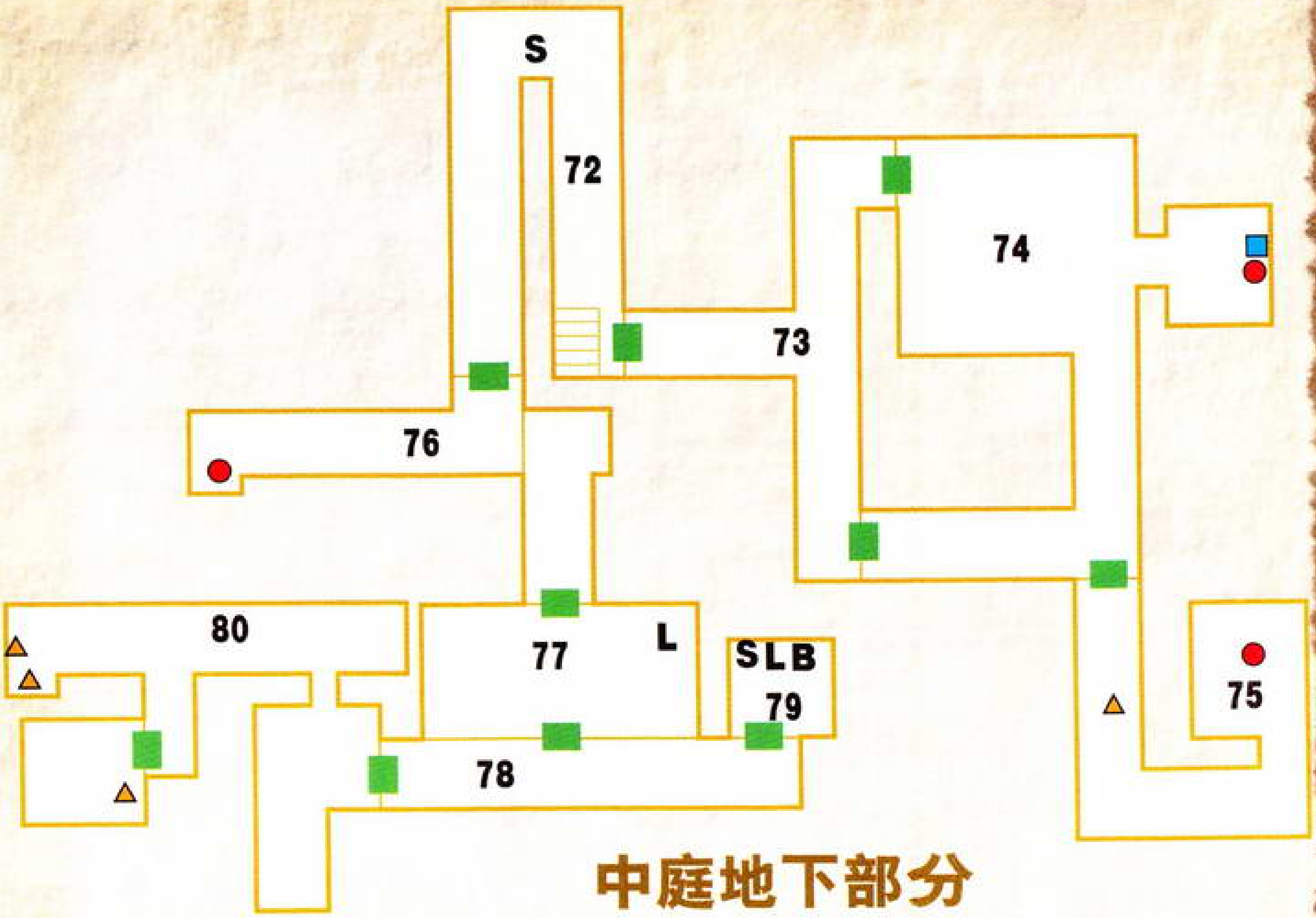
取得红宝石后返回房间(28)，将红宝石放入老虎的另一只眼眶中，可以取得威力极强的麦林手枪。

别墅地下室

接下来利用密码进入标本陈列室前方的大门内，来到一条走廊(69)，然后进入房间(70)，得到蓄电池以及弹药。

进入藏书室(71)，可以取得FILE“スクラップブック”，这里有一个门上插着一把剑，用触控笔点住剑柄不断划动就可以拔出这柄剑，进入展望室，取得一些补给。接下来进入藏书室的里屋，一进门就发现一个浑身漆黑的怪物走入了房间内部……调查房间墙上的女性胸像，让后把另一座雕像推到有光照下的地方，就会开启隐藏的密室，取得FILE“エリックの手纸”，记得在得到FILE后立即装备重型武器……

前往中庭的房间(45)，在之前无法启动的升降机附近放入蓄电池然后回到房间(44)，用四角摇把将水闸放下，利用升降机回到房间(45)，原来有瀑布的地方出现了一个向下的楼梯，进入中庭的地下部分。

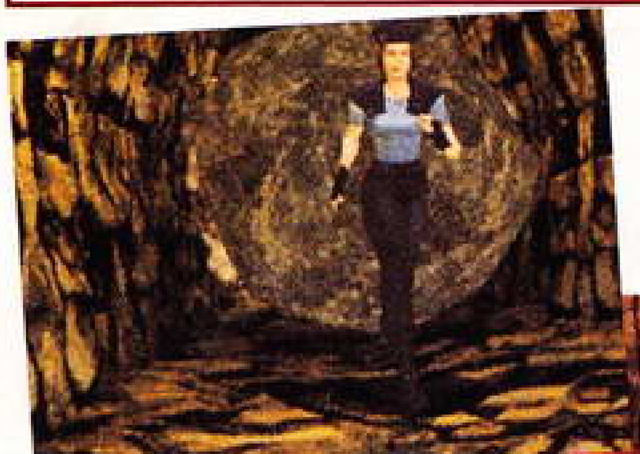


中庭地下部分

从梯子下来后立即进入右侧的楼梯，吉尔再度遇上巴瑞，巴瑞说在通道内部听到了枪声，并打算前去调查，这时他会问吉尔是否愿意和他一同前往，这里要选择YES，然后巴瑞还会问你是否让他先行，这里要选择NO，这时是打出好结局的必要条件，不要选错。进入房间(75)，二人在房间尽头出发现了BRAVO小队的队长，同时也是STARS小队的副队长恩里克，从恩里克口中得知STARS小队中出现了叛徒，正当恩里克打算将叛徒的名字告诉二人时，却死在黑暗中传来的一声枪响之下。在恩里克的尸体处可以得到一份手枪子弹。在回去时，留意地面，会找到一个六角形摇柄。

回到(72)，在另一侧门前使用六角形摇柄，转动机关，进入房间(76)，靠近巨石后往回走就会发生巨石向吉尔袭来的事件，必须立即跑到来时的入口处才能避免被巨石压成肉酱，在巨石原先的所在处可以找到一份火炎弹，接下来从巨石砸破的地方进入(77)。

房间(77)内是一只巨大的蜘蛛，动作非常快，并且会喷出毒液进行攻击，不过生命力不是太强，三发左右的麦林子弹就可将其打发掉。杀死后用匕首割开。开封住另一道门的蛛丝。进入(79)，进行记录以及道具的整理。



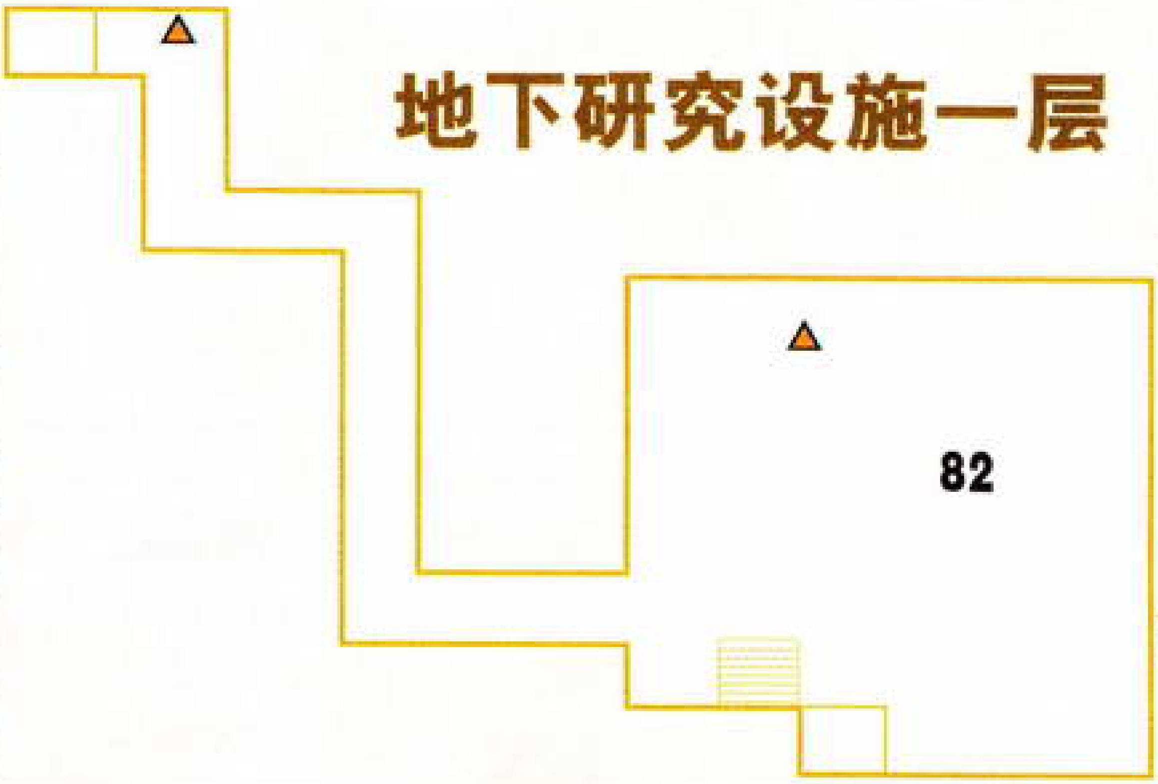
进入房间(80)，这里仍然有一个巨石机关，相信怎么应付玩家心中也有数了，在巨石所在处取得中庭地下部分的地图和MO碟片，并且在巨石前的机关处使用三次六角形摇柄，进入隐藏的房间，这里可以利用六角形摇柄将墙上的一处墙壁顶出来，利用这个机关可以将房间中的石像推到地面上一块眼色特殊的地面处，这样就可以拿到“最后之书”，将书页对准屏幕，调查书会发现“狼之硬币”(オオカミ のメダル)。

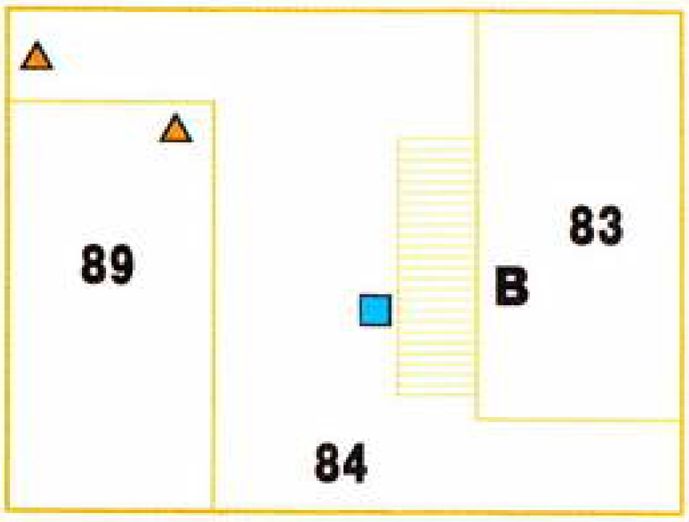
利用房间(80)中的升降机来到(81)，将“狼之硬币”放入中央水池右侧的石板内。

来到寄宿舍的房间(64)，在这里与巨蛇进行最后决战，这场战斗以匕首战的形式展开，巨蛇的攻击比较有规律，当它抬起头准备攻击时，要立刻挥舞匕首攻击。胜利后取得“最后之书(上)”，调查书页，得到“鹰之硬币”(オオワシのメダル)。

回到(81)，将“鹰之硬币”放入中央水池左侧的石板内。水池的水便会被抽去，从这里进入地下研究设施。

地下研究设施一层





地下研究设施二层

在地下研究设施第一层中有一个紧急出口，不过目前无法进入，先从梯子向下探索。

来到房间(83)，进行道具的整理，在房间84的尽头处取得最后一张“MO碟片”，继续从房间中的楼梯向下探索。进入回廊(84)，首先进入西侧的房间(86)，可以在桌上取得FILE“研究员的手纸”。这里的墙上还挂着一副画，画上写有一些古怪的文字，推开靠墙的书柜，按下隐藏的机关就会发现画中的文字变为了英文，对照“研究员的手纸”中的内容就可以知道密码(MOLE)。

进入房间(87)，调查房间内的电脑，在login处输入JOHN，在passward处输入ADA就可以成功进入系统，然后将B2、B3的门锁全部解除(在解除B 2门锁时需要输入密码“MOLE”)。这个房间中的地面上还有一卷胶片，在放映室的放映机处使用就可以看到一些很有趣的信息……

进入房间(88)，在房内的终端机处使用MO碟片得到“パスコード01”，调查房间内的飞镖盘，完成飞镖的迷你游戏就可以得到FILE“ファックス”和“麦林子弹”。

来到放映室(89)，在柜子上取得FILE“研究所·警备システム资料”，然后调查墙上的暗格会发现一个按键的机关，这里要在将下方按钮全部按亮的同时保证上方的红色小灯都亮过一次完成后墙边的一根柱子会被移开，吉尔得到了“研究所的钥匙”。

利用“研究所的钥匙”进入医务室，这里要将两个箱子推到地面上两个圆形的排气口上方，然后在将梯子推到两个圆形中间的方形机关上，然后通过墙上的通风口来到停尸房(92),如果不用箱子堵住排气口的话，将梯子推到方形机关处就会出现毒气，一旦出现毒气要立即离开房间再进入。

地下研究设施三层

在停尸房中的终端机上利用MO碟片取得“パスコード02”。

来到房间(93)在这里进行记录和装备整理，然后进入动力室(94)，在电脑处接通供电设备(下屏幕的数字会按照有岔路便走岔路的原则向上传递，通过增加两条线路让上屏幕的能量标示都达到红色区域即可)，然后来到(95)，在这里的终端机处用MO碟片取得“パスコード03”，并且在房间(96)内连通第二个供电设备。

来到房间(97)，在这里吉尔终于找到了失踪多时的克里斯，不过克里斯被关在了一间牢房内，现在还无法打开，不过吉尔表示一定会想办法救出克里斯。

来到房间(90)最北方的电梯处开启开关，这时巴瑞出现，两人一起乘电梯来到了地下4层。没想到在这里等待二人会是威斯克，一切谜底都在这里揭晓了，原来这座别墅，包括这庞大的地下研究设施都是一家名为“umbrella”的公司的杰作，umbrella就在这里秘密利用“T病毒”进行生物兵器的开发，威斯克正是umbrella公司派进S.T.A.R.S的内奸。在研究所发生病毒泄漏事故后，威斯克便让他的手下们来到了别墅，就是希望S.T.A.R.S的成员都死在丧尸及生物兵器的手下，避免umbrella公司的行为被公诸于众。并且威斯克的字里行间也显示出他并不满足于自己在umbrella公司的地位，至于巴瑞，他由于家族成员受到了umbrella公司的威胁，自己也不得不听命与威斯克……威斯克声称自己开发出了一种强大的生物兵器“暴君”，正是这种生物兵器让威斯克有了离开umbrella公司另谋高就的砝码，正当威斯克打算在吉尔面前展示“暴君”时，不愿再受umbrella公司控制的巴瑞打晕了威斯克。吉尔和巴瑞认为有必要弄清楚威斯克所说的“暴君”到底是什么，便进入了存放“暴君”的研究室。

正当二人对培养液中处于休眠状态的“暴君”吃惊不已时，“暴君”突然自己苏醒了过来，一记重击将巴瑞打成重伤，并接着向吉尔走来。

由于是刚刚苏醒过来的，“暴君”的移动速度显得十分缓慢，只要在它的攻击范围之外，用麦林手枪灯等强力武器攻击很快就可以将其打倒。击败“暴君”后，吉尔赶紧跑到巴瑞身边，幸好巴瑞没有生命危险。离开研究室后，二人惊讶地发现刚刚昏倒在地的威斯克又失去了踪影。这时警告讯息传来，整个研究设施即将爆炸，一切通行限制都已经解除。这时应该在房间(93)进行记录，并带上一些回复道具。

来到(95)，打开牢门救出克里斯，然后回到房间(82)，从紧急脱出口离开(进入这里前，保证身上有一个空着的道具栏)。用落在地面上的蓄电池放入升降机旁边的电池槽，这时，暴君再度出现，克里斯和巴瑞决定留下殿后，让吉尔先行离开。来到停机坪(98)，得到门口放置的信号弹，在停机坪中央使用信号弹就可以招来同伴布拉德所乘坐的直升机。“暴君”再度出现在吉尔的面前。

这一次的暴君比起刚才厉害了许多，会采用冲刺攻击，很难躲避，在用重武器攻击它一会儿后，布拉德会从直升机上扔下火箭筒，用火箭筒方能将暴君彻底消灭。最后九死一生的三人终于成功在研究设施和别墅化为粉尘之前乘坐直升机离开了这个恐怖的人间地狱……

克里斯篇的要点提示

选择克里斯进行游戏时，影响游戏进程的关键道具的所在位置大致与吉尔相同，因此游戏的流程也和吉尔篇大致相同。有几个要注意的地方为：

1、一开始克里斯没有开锁工具，必须先来到房间(23)，取得剑之钥匙。

2、来到别墅一楼西侧的储藏室时会遇见瑞贝卡，当离开时她会问是否带她一起进行探索，选择“YES”。

3、在钢琴室瑞贝卡会代替克里斯弹奏“月光”，不过弹奏时会出现失误，这时瑞贝卡会要求让她在钢琴室练习一段时间，选择“YES”。

4、第一次与巨蛇战斗后中毒的话，需要要操作瑞贝卡回到别墅一楼西侧的储藏室为克里斯取回血清。

5、当克里斯与巨大植物战斗时，玩家要操纵瑞贝卡配置“J–VOLT”然后前往(63)使用药水，救出克里斯，胜利后瑞贝卡会呆在制药室，可以让她为克里斯进行治疗。

6、克里斯无法得到巴瑞提供的密码，因此房间(21)和(69)之间的门无法打开，必须通过房间(67)的电梯进入别墅二楼西侧的藏书室区域。

7、在中庭地下室中，必须将(76)中的火焰喷射器放到(78)中的武器架上才能打开(78)附近的门。

关于无线联机模式

无线联机模式是本作中新增加的模式，在这个模式下玩家可以体验到多人配合，共同冒险的乐趣。本模式支持最多4名玩家同时进行游戏。并且有两种游戏方式供玩家选择：

对战模式：玩家之间要相互竞争并陷害对方，杀死黄色的敌人可以使对方的敌人在一段时间内变得更强；杀死紫色敌人可以使对方一段时间无法奔跑；到达地图的终点后得分高的玩家为胜利者；蓝色的箱子只能由一名玩家拾取。

协力模式：玩家要相互配合，共同作战，参与游戏的玩家之间共享体力；怪物的体力也是共有的，玩家可以集中火力消灭怪物；当几名玩家处在一个房间内时攻击力会得到提升；玩家之间可以通过道具箱进行道具的交换；蓝色的箱子只能由一名玩家拾取。

选好地图和人物后就可以开始游戏了，同伴的所在位置会以不同颜色的三角形加以表示。

隐藏要素

匕首专家模式

以REBIRTH MODE完成游戏一次即可开启。在这个模式中玩家要挑战5个匕首战关卡，在这个模式的匕首战中出现的敌人数量比正常游戏时多出不少。同游戏的本篇一样，选择克里斯进行游戏的难度会更高。

隐藏服装

在巴瑞到最后仍然生存的情况下完成吉尔的剧情或在瑞贝卡到最后仍然生存的情况下完成克里斯的剧情后保存进度，之后读取进度进行二周目的游戏时就能得到特别钥匙，利用这把特别钥匙可以进入别墅一楼在一周目惟一一个无法打开的房间(在地图中以★号表示)，并更换人物的服装。在REBIRTH MODE和CLASSIC MODE中更换的服装也会有所不同。

取得火箭筒

在三个小时内将游戏通关，这样在接通关后进度重新进行游戏时就能拥有火箭筒。

无线联机模式中的隐藏人物

隐藏人物	出现方法
威斯克	在匕首专家模式中取得一次B级评价
瑞贝卡	用克里斯完成REBIRTH MODE
肯尼斯	用克里斯完成CLASSIC MODE
巴瑞	用吉尔完成REBIRTH MODE
福雷斯特	用吉尔完成CLASSIC MODE
恩里克	完成无线联机模式中协力模式的所有关卡
理查德	完成无线联机模式中对战模式的所有关卡

文 NDSBBS koflover 编 LIKY

死神BLEACH DS 驰骋苍天的命运

BLEACH DS 苍天に驱ける运命

◆SEGA/Treasure◆FTG◆2006年1月26日◆日版

◆1～4人◆自带记忆功能◆1Gb◆4800日元

◆对应Wi-Fi网络对战◆推荐玩家年龄：全年龄 NDS

死神BLEACH DS 驰骋苍天的命运

详尽攻略研究

作为NDS上少有的格斗游戏，《死神Bleach 驰骋苍天的命运》（以下简称《死神DS》）在发售前就受到玩家的广泛瞩目，因为制作厂商是大名鼎鼎的Treasure，游戏本身也像极了MD时代的格斗游戏大作——《幽游白书 魔强统一战》，再加上支持Wi-Fi上网对战，这些都颇让玩家激动。平心而论，《死神DS》各方面的表现可能还达不到经过多年锤炼的《KOF》、《GGXX》等主流2D格斗游戏，但Treasure公司凭借深厚的制作功底将本作打造得相当出色，系统完成度、手感、攻击判定都属一流，丰富的隐藏要素和Wi-Fi对战也保证了游戏的耐玩程度，本作的素质是足以让玩家满意了，无论是FTG迷还是“死神迷”，都不容错过这款作品。

游戏模式介绍

ストーリーモード 故事模式，最初只能选择一护的剧本。随着该模式完成度的提高，其他角色的剧本也会相继出现，最后一共有23个不同的剧本供选择。

アーケードモード 街机模式，和一般格斗游戏一样，选择一名角色后不断地闯关挑战。不过该模式并没有所谓的关底BOSS角色，这稍微有点让人不够尽兴。

VSモード 对战模式，一共有4种不同的模式可以选择：VS CPU（对战CPU）、WIRELESS BATTLE（无线通信对战）、DOWNLOAD PLAY（一卡多人联机对战）、Wi-Fi CONNECTION（连接Wi-Fi与全世界玩家一起同场较量）。对战模式最多可支持4人同时对战，场面相当火爆刺激。

タイムアタックモード 时间挑战模式，在尽可能短的时间内，打倒所有的对手。每局过后都会将魂魄（HP）补满。

サバイバルモード 生存模式，顾名思义，选择一名角色与其他所有角色进行车轮战，注意打倒对手后进入下一局。魂魄也是不会回复的，这就要求玩家不得有丝毫差失。

チャレンジモード 挑战模式，在这里每名角色都有10个指定连续技等待玩家去完成。这些连续技由浅入深，越靠后难度越高。10个指定连续技全部完成后可以得到高等级的灵符作为奖励。

デッキコンストラクション 卡组编辑模式，在这里玩家可以编辑整理自己战斗中所使用的灵符。灵符种类相当多，效果作用也是让人眼花缭乱，想组好一套灵符也要下一番功夫去思考哦！

浦原商店 这里出售游戏的各种相关要素，此外还可以在这里输入密码来开启特定要素。购买商品的货币是在其他游戏模式中获取的，所以就努力赚钱，然后再来“洗劫”商店吧！

ギャラリー 展览模式，在这里不仅可以欣赏各种游戏中的图片，还有BGM、效果音以及角色配音可供欣赏。尤其是角色配音部分，相当清晰，而且还有台词对照，非常方便。

オプション 设定。这里可以进行游戏、音乐等系统设定，另外玩家挑战各种游戏模式的成绩也可以在这里查看。

系统介绍

系统是格斗游戏的灵魂，本作在这方面设计相当下功夫，比起正统的格斗游戏也不遑多让。当然，这样的系统对于某些喜好乱斗型FTG的玩家来说，可能繁琐了一些。不管怎样，先让我们一起熟悉一下系统操作部分，这是我们提高水平的必要前提。

首先是计量槽的介绍。角色头像旁的是魂魄槽，也就是HP槽，作用自然不用说。魂魄槽下方的绿色短计量槽是灵压槽，这个关系到超必杀技的使用，最大可以蓄满三档，用魂魄槽旁边的数字来表示，通过攻击可以积累。屏幕下方的是灵力槽，这关系到一些特殊动作的使用，如瞬步等，最大也是三档，随时间慢慢恢复。

基本操作介绍

通常攻击 Y、X、A三键分别对应轻、中、重攻击，部分人物的重斩有浮空效果，这是空中追打的好机会！另外，攻击的动作也只分为跳跃、站立、蹲下这三种，并不会因为距对手远近不同而改变动作，这也是和正统格斗游戏的不同点之一。任何通常攻击均可取消必杀技或者超必杀技。

要点：通常攻击连锁是构成连续技的主要手段之一，连锁规则如下：

轻攻击→下蹲轻攻击→中攻击→下蹲中攻击→重攻击→下蹲重攻击

跳跃攻击也遵循这“轻→中→重”的规则。连锁规则中间可以省去任意步骤，以适应不同的需要。部分角色的轻攻击可以连打形成连锁，而在某些特殊的条件下，通常攻击都可以任意连锁。

防御 R键和拉后都可以防御，但拉后同时还有向后转身的动作，有时候就可能导致防御失败，所以大家一定要养成用R键防御的习惯。防御依然分为站防、蹲防、空防三种，少数角色的防御比较特殊，如战斗用改造魂魄コン、井上织姬等是站蹲防一体，而ボニーちゃん则是蹲防不能。

冲刺 →→或←←，用来快速接近或者避开对手。冲刺的速度因角色而异，像碎蜂、夜一的冲刺速度就一流，而狛村、春水等人相比起来就慢出许多。

空中冲刺 跳跃中→→或←←，可以在空中做出冲刺动作，在一次跳跃中可以空中冲刺两次。有一个小技巧是，斜向跳跃后，立刻快速输入一次→或←也可做出冲刺动作。

起身疾进／疾退 倒地起身时→→或←←，可以在起身时接近或者同对手拉开距离，这个动作过程中有全身无敌判定，可以放心使用。

话梅杂志&3DM-SMV
112

二段跳跃 跳跃中再次输入跳跃指令，可以进行二段跳，在一次跳跃中只可以进行一次二段跳，但京乐春水就是个特殊例子。二段跳是空中追打的前提基础，大家在下面的篇章中可以看到，很多连续技都用到了这个技巧。

换线 在地面时按下L，角色可以做出换线动作，类似于《魔强》和《饿狼》的相关系统，大部分技巧都无法攻击到另一线的对手。但是，换线动作前后都有较长的硬直时间，很容易被对手攻击，这和《魔强》中堪称无赖的换线效果是完全不一样的。使用换线需要消耗1档灵力。

瞬步 在地面或者空中时按B，角色可以作出快速移动，配合方向键还可以控制瞬步的方向，瞬步的过程中有全身无敌判定。可以用“瞬步”取消通常攻击、瞬步、防御的硬直，而瞬步的硬直又可以被通常攻击、瞬步、必杀技、超必杀技来取消。这是连续技的重要构成要素，而防御中瞬步实用性也很高，可以方便地发动反击。注意不是所有的角色都拥有真正的瞬步，某些角色虽然也有这种快速移动的手段，但瞬步的许多特性是其不具备的。使用瞬步需要消耗1档灵力。

RF必杀技 用重攻击键输入必杀技指令可以使出一般必杀技的强化版——RF必杀技。RF必杀技在性能等方面有一定提升，比如提升威力或者使该技巧有可追打效果。部分必杀技没有RF版。使用RF必杀技需要消耗1档灵力槽。

受创取消 受到攻击且没有被击倒的情况下，按下B和XYA任一键，可以将对手弹开，需要消耗1档灵压作为代价。这个设定非常BT，可以轻松将对手的连续技破解，而消耗的代价却又非常低。

防御取消 在防御中输入瞬步或者是必杀技、超必杀技的指令，可以迅速取消防御动作并反击，相当实用的系统。防御取消不需要任何代价，但防御取消瞬步当然还是要消耗相应的灵力的。

▲必杀技可以通过直接点击触摸屏来发动，不擅长格斗的玩家也可以轻松体验游戏乐趣。

要点：注意“消耗1档灵力”和“消耗1档灵力槽”的区别，也就是说使用瞬步或者换线仅仅消耗灵力，而不是灵力槽，所以不会影响到RF必杀技的使用。但使用RF必杀技则直接消耗灵力槽，就会影响到瞬步和换线的使用了。此外，灵力槽回复的速度也要比灵力慢许多。

超必杀技 需要消耗1档灵压作为代价，威力或者性能比一般必杀技强出许多。部分角色还有消耗3档灵压的万解超必杀技，威力或者性能更为可观。

要点：可以用必杀技和RF必杀技（部分飞行道具系必杀技除外）Super Cancel超必杀技，从而构成华丽的连续技，并且没有任何额外的消耗，这点要多多利用！

最后是关于触摸屏的介绍。触摸屏可以用来发动灵符，此外，点击触摸屏的CHANGE按钮，还可以切换出必杀技的菜单，这时候只需要点击相关的必杀技按钮就可以轻松使出必杀技！这个系统免除了一些FTG苦手玩家的搓招之苦，但不能调整必杀技的强弱也是一个缺点。有时候我们可以借助触摸屏来简化一些指令，降低某些连续技的难度。

灵符介绍

丰富的灵符是本作一大特点，借助各种灵符的帮助，我们可以轻松扭转战局。这显然是对游戏平衡的一个破坏，让喜欢硬派FTG的玩家不禁摇头，但从另一个角度上来讲，引入了这个灵符系统后，对战时平添了不少新要素，也诞生出一些新的技巧和玩法。总之这个是见仁见智的问题，和朋友对战时事先商量好是否允许用灵符就可以了。

游戏中可以允许玩家同时保存5套卡组，也就是灵符配置方案。每套卡组必须放满15张灵符，对战前从卡组中随机抽出10张供对战时使用。灵符根据效果可分为“回复系”、“强化系”、“攻击系”、“行动系”、“其他”5大类，根据等级又分为LV1到4这四个不同等级。等级越高的卡片自然效果就越好。

下面就来看看这些灵符的具体效果：

回复系

此类灵符效果比较直接，魂魄UP、灵力UP、灵压UP都是我们常用到的。

灵符名称	效果
魂魄UP	一定时间内持续回复自身魂魄
灵力UP	回复自身所有灵力
灵压UP	一定时间内持续回复自身灵压
状态异常回复	解除来自对手攻击系灵符所造成的效果
行动异常回复	解除来自对手行动系灵符所造成的效果

强化系

这里有一些实用性相当强的灵符，比如“通常攻击チェーン”、“灵压无尽藏”等等，是我们实现BT连续技的好帮手。当然，直接提升攻防的效果也是很好的。

灵符名称	效果
防御力UP	一定时间内提升自身防御力，效果可叠加
攻击力UP	一定时间内提升自身攻击力，效果可叠加
机动力UP	一定时间内提升自身机动力，效果可叠加
无敌	一定时间内，自身处于无敌状态
灵力无尽藏	一定时间内，自身灵力保持满值，时限过后清空
灵压无尽藏	一定时间内，自身灵压保持满值，时限过后清空
仰け反り无效	一定时间内，自身不出现受创硬直
通常攻击ふっとばし	一定时间内，自身通常攻击具有吹飞效果
通常攻击チェーン	一定时间内，自身通常攻击可以任意连锁
オートカウンター	一定时间内，自身受到攻击时会自动受创取消，且不消耗灵压
通常攻击多段ヒット	一定时间内，自身通常攻击Hits数增多
通常攻击冰雪系	一定时间内，自身通常攻击带有冰系属性攻击(Hits数同样增多)
通常攻击毒系	一定时间内，自身通常攻击带有毒系属性攻击(Hits数同样增多)
通常攻击炎热系	一定时间内，自身通常攻击带有炎系属性攻击(Hits数同样增多)
透明化	一定时间内，自身变为透明不可见
空中ダッシュ无制限	一定时间内，自身可以无限使用空中冲刺
二段ジャンプ无制限	一定时间内，自身可以无限使用二段跳
弹速UP	一定时间内，自身的飞行道具速度提高
弹速DOWN	一定时间内，自身的飞行道具速度下降

攻击系

这类灵符数量不多，但个个都很实用，其中“灵符效果无效”通吃对手的一些强化系卡片，面对喜欢强化的对手不妨多带几张。注意攻击系中的弹速UP和弹速DOWN和强化系中的同名卡片是不同的，主要区别就体现在作用对象上。

灵符名称	效果
灵力DOWN	对手灵力减少
灵压DOWN	一定时间内对手灵压持续下降
机动力DOWN	一定时间内对手机动力下降
攻击力DOWN	一定时间内对手攻击力下降
防御力DOWN	一定时间内对手防御力下降
灵力夺取	夺取对手一定灵力
灵压夺取	夺取对手一定灵压
灵符效果无效	对手强化系卡片无效
弹速UP	一定时间内，对手的飞行道具速度提高
弹速DOWN	一定时间内，对手的飞行道具速度下降

话梅录志&3DM-SMV

行动系

行动系卡片与攻击系卡片类似，都是直接作用于对手，但效果就更霸道了，比如“ガード禁止”、“灵符强制使用”、“强制ダッシュ”等等。有这些灵符的帮助，拿下再难缠的对手也不在话下。

灵符名称	效果
ダッシュ禁止	一定时间内，对手不能冲刺
ジャンプ禁止	一定时间内，对手不能跳跃
通常攻击禁止	一定时间内，对手不能通常攻击
チェーンコンボ禁止	一定时间内，对手不能通常攻击连锁
灵符禁止	一定时间内，对手不能使用灵符
特殊移动禁止	一定时间内，对手不能特殊移动
必杀技禁止	一定时间内，对手不能使用必杀技
ガード禁止	一定时间内，对手不能防御
混乱	一定时间内，对手行动不受控制
ライン移动禁止	一定时间内，对手不能换线
强制しゃがみ	一定时间内，强制对手处于下蹲状态
强制立ち	一定时间内，强制对手处于站立状态
强制ダッシュ	一定时间内，强制对手处于冲刺状态
强制步き	一定时间内，强制对手处于步行移动状态
强制ジャンプ	一定时间内，强制对手不断跳跃
强制特殊移动	一定时间内，强制对手不断特殊移动
强制ライン移动	一定时间内，强制对手不断换线
灵符强制使用	一定时间内，强制对手不断使用灵符
カメラ固定	一定时间内，使视角固定

其他

此类灵符作用对象都是全体，其中最无赖的怕是那张“魂魄平均化”了，即使处于再不利的逆境也没关系，只要一卡在手……

灵符名称	效果
灵力交换	自身和一名对手的灵力交换
灵压交换	自身和一名对手的灵压交换
魂魄平均化	全员魂魄平均化
灵力MIN	全员灵力降为0
灵压MIN	全员灵压降为0
灵力MAX	全员灵力提升到最大
灵压MAX	全员灵压提升到最大

附录：LV4灵符获得方式一览

LV4 的灵符效果自然都相当强悍，但价格也贵得吓人（20 万一张）！好在游戏中可以获得一些 LV4 灵符，这样玩家也就可以少花一些冤枉钱，一起来看看吧！

灵符名称	获得方式
ジャンプ禁止	山本元柳斋重国街机模式Clear
机动力DOWN	村左阵街机模式Clear
灵力夺取	浮竹十四郎街机模式Clear
チェーンコンボ禁止	村左阵(狼)街机模式Clear
二段ジャンプ无制限	四枫院夜一街机模式Clear
空中ダッシュ无制限	碎蜂街机模式Clear
オートカウンター	朽木ルキア街机模式Clear
攻击力DOWN	东仙要街机模式Clear
灵符效果无效	京乐春水街机模式Clear
特殊移动禁止	茶渡泰虎街机模式Clear
通常攻击チェーン	黑崎一护街机模式Clear
通常攻击禁止	更木剑八街机模式Clear
ダッシュ禁止	阿散井恋次街机模式Clear
必杀技禁止	志波岩鹫街机模式Clear
灵压夺取	市丸银街机模式Clear
防御力DOWN	日番谷东狮郎街机模式Clear
弹速UP	雏森桃街机模式Clear
灵力DOWN	朽木白哉街机模式Clear
灵符禁止	井上织姬街机模式Clear
弹速DOWN	石田雨龙街机模式Clear
强制しゃがみ	涅マユリ街机模式Clear
强制ジャンプ	蓝染物右介街机模式Clear
攻击力UP	黑棋一护挑战模式Clear
防御力UP	朽木ルキア挑战模式Clear
机动力UP	四枫院夜一挑战模式Clear
通常攻击多段ヒット	市丸银挑战模式Clear
灵压无尽藏	京乐春水挑战模式Clear
灵力UP	阿散井恋次挑战模式Clear
灵力DOWN	浮竹十四郎挑战模式Clear
通常攻击炎热系	山本元柳斋重国挑战模式Clear

话梅杂志&3DM-SMV

故事模式流程介绍

故事模式最起初只有一护的剧本可供选择，但由于该剧本存在较为复杂的分支路线，也许有不少玩家由于不明其详而卡在了这里，那么就请看下文：

LV0 觉悟

基本操作教学篇，按照提示要求完成即可。当然也可以按 Select 键直接跳过本节。完成本节后进入LV1 オレの名はガンジュ

LV1 オレの名はガンジュ

对手：志波岩鹫

奖励：灵符LV1通常攻击多段ヒット、LV1空中ダッシュ无制限、LV1二段ジャンプ无制限、LV1混乱（这些灵符只可入手一次，下同）

完成本节后进入LV2 星と野良犬。

LV2 星と野良犬

对手：阿散井恋次

奖励：灵符LV1通常攻击チェーン、LV1灵压夺取

分支

条件	前往路线
第一次战胜恋次	LV3—B 刀と共に
以灵压为0档的状态再次战胜恋次	LV3—A 事件
以灵压为3档的状态再次战胜恋次	LV3—C 并び立つ双刀
以灵压为1、2档的状态再次战胜恋次	LV3—B 刀と共に

LV3—A 事件

对手：第一次进入这里要先打雏森桃，再打雏森桃和日番谷东狮郎两人；再次进入这里直接挑战雏森桃和日番谷东狮郎二人组。

奖励：灵符LV1通常攻击冰雪系、LV1通常攻击炎热系

分支

条件	前往路线
第一次通过本节	LV4—A 异型
再次进入本节并先打倒雏森桃	LV4—A 异型
再次进入本节并先打倒日番谷东狮郎	LV5—A 谋る者

LV3—B 刀と共に

对手：更木剑八

奖励：灵符LV1无敌、LV1灵力无尽藏、LV1灵压无尽藏

分支

条件	前往路线
第一次战胜剑八	LV5—B 月に樱
以魂魄较多的状态再次战胜剑八	LV2 星と野良犬
以魂魄较少的状态再次战胜剑八	LV4—A 异型

LV3—C 并び立つ双刀

对手：京乐春水＆浮竹十四郎

奖励：灵符LV1灵力夺取、LV1灵符效果无效；角色浮竹十四郎（在故事模式以外的模式可使用，下同）；浦原商店出现商品“系统声音·浮竹十四郎”

分支

条件	前往路线
第一次通过本节	LV4—B 忠と义
再次通过本节，其他分支未完成，且本次战斗连击数大于20	LV4—B 忠と义
再次通过本节，且本次战斗连击数小于20	LV5—C 总队长
再次通过本节，其他分支已全部完成，且连击数大于20	LV4—S 隐秘

LV4—A 异型

对手：涅マユリ

奖励：灵符LV1通常攻击毒

分支

条件	前往路线
第一次战胜マユリ	LV5—A 谋る者
再次进入本节，战胜マユリ并未使用瞬步	LV5—A 谋る者
再次进入本节，战胜マユリ并已使用瞬步	LV2 星と野良犬

话梅杂志&3DM-SMV

LV4-B 忠と义

对手：第一次进入这里要先打东仙要，再打东仙要和　村左阵两人；再次进入这里直接挑战东仙要和 狛 村左阵二人组。

奖励：灵符LV1强制立ち、LV1强制ダッシュ、LV1カメラ固定；角色　村左阵；浦原商店出现商品“系统声音　村左阵”

分支

条件	前往路线
第一次通过本节	LV2 星と野良犬
再次通过本节，且未使用灵符	LV5-C 总队长
再次通过本节，且已使用灵符	LV2 星と野良犬

LV4-S 隐秘

对手：碎蜂

奖励：灵符LV1魂魄平均化；角色碎蜂；浦原商店出现商品“系统声音·碎蜂”

完成本节后进入LV5-C 总队长

LV5-A 谋る者

对手：市丸银

奖励：灵符LV1强制特殊移动、LV1灵符强制使用、LV1灵力MAX

分支

条件	前往路线
完成除LV4-S以外的其他分支	LV6 修行
其他分支未完成	LV2 星と野良犬

LV5-B 月に樱

对手：朽木白哉

奖励：灵符LV1チェーンコンボ禁止、LV1强制步き、LV1强制ジャンプ

完成本节后返回LV2 星と野良犬

LV5-C 总队长

对手：山本元柳斋重国

奖励：灵符LV1灵压MAX；角色山本元柳斋重国；浦原商店出现商品“系统声音·山本元柳斋重国”

分支

条件	前往路线
完成除LV4-S以外的其他分支	LV6 修行
其他分支未完成	LV2 星と野良犬

LV6 修行

夜一会教一护一些特殊操作(这些特殊操作在前文都有所介绍)，最后一护习得了万解超必杀技——天锁斩月，在接下来的剧情中即可使用。完成本节后进入最终节——LV7 黑と白。

LV7 黑と白

对手：朽木白哉

一护剧本通过后奖励：金钱100000；剧本“护る者”、“灭却师”、“约束”、“ポニーMYラ

完成全部分支后，一护的剧本会标有Complete字样，否则只是Clear。随着其他角色剧本的不断完成，会有更多新的剧本出现，直到完成全部23个剧本。全部剧本完成后，游戏模式菜单中就增加了时间挑战模式和生存模式供选择。

全人物分析及连续技指南

《死神DS》可选择的人物有27名之多，足够大家研究好一阵子了。许多人物在一开始并不能够选择，只需要在故事模式中完成相应的剧本章节才能开启，这里就不再一一介绍了。此外挑战模式虽然有不少给定的“官方连续技”，但是这些连续技难度大，限定条件很苛刻，而且实用性和威力都不理想，因此仅供大家参考，大家不妨看下文中笔者提供的连续技，威力和实用性都相当不错。

在介绍人物之前，请大家务必要了解一些基本系统设定：

1.每个角色都有各自不同的必杀技，按键不同性能上也有着细微的差别。一般来说，小必杀技（按下轻攻击键出的必杀技，下同）攻击判定出现较快，但是判定范围或者攻击距离比较小，收招硬直时间也比较长，适合接续在通常攻击后作为连续技，但命中后很难再进行追打，除非去Super Cancel超必杀技。中必杀技攻击判定出现较慢，但是判定范围或者攻击距离就比较大，收招硬直时间也比较短，虽然无法接在通常攻击后作为连续技，但命中后往往可以再进行追打。RF必杀技则是集两者之所长，攻击判定出现快，判定范围或者攻击距离比较大，收招硬直时间也很短，在连续技中起到了承上启下的重要的作用。部分RF必杀技的威力有所提升，甚至性质产生变化。在没有灵力的时候，按重攻击键出的必杀技性能和中必杀技是完全相同的。当然，有

些必杀技不存在 RF 版本，利用轻中重攻击来控制使用三个阶段不同性能。

2.不少技巧都具有吹飞效果，吹飞攻击在本作的地位至关重要。对手在被吹飞的全过程中可以任意被追打，玩家可以充分发挥自己的技巧和想象力完成空中追打。此外，当对手被吹飞倒地瞬间进行追击，对手会变成站立受创状态，这时候可以更自由的进行连续技，只不过对时机的把握比较高。这个技巧我们称为倒地目押追打，在很多连续技中我们都能用到这个技巧。

3.不少角色的重攻击或者必杀技带有浮空效果，对手被浮空时有一定防御不能的硬直时间，可以趁此追打。在浮空技命中时迅速输入跳跃指令，可以用跳跃动作来取消浮空技的收招硬直。这个技巧被称作 Jump Cancel，简称 JC。同理，在跳跃攻击命中时迅速输入二段跳指令，可以取消跳跃攻击动作的硬直，从而实现了空中继续追打。

4.不少角色的必杀技都具有不出现受创硬直的效果，相当于使用了一个灵符“仰け反り无效”，活用这些技巧可以很轻松地直接将对手的攻击化解，这个状态我们称作 Armor（类似于“《KOF》系列”的相关系统）。不过 Armor 状态虽然不出现受创硬直，但是受到攻击时一样会损失魂魄的。

下面我们来看看活跃在《死神 DS》的人气角色们，哪些是您所喜爱的呢?

（出招表中，蓝色底表示超必杀技，红色底表示万解超必杀或者 LV3 超必杀技，需要消耗 3 档灵压方可使用。）

黑崎一护

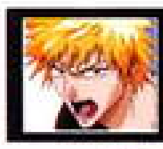
上手介绍

各方面都比较均衡的主角，比较容易上手。轻斩可以连打，很容易进行连续技，相对于较快的通常攻击来说，一护的必杀技都显得慢了点，

必杀技名	指令	是否有RF版本
斩月	↓→+斩	○
判定范围较大的飞行道具，RF版牵制性能良好		
圆月斩	←↓→+斩	○
性能出色的突进技，RF版可以使对手浮空		
牙斩	→↓→+斩(空中可)	○
升龙斩，但没有无敌时间，所以最好用作空中追打的终结		
根限斩	↓↓+斩	○
自身前后同时放出斩月，判定出现慢，威力低，不够实用		
大波斩	↓↑+斩	○
从地面激起石块攻击，判定出现慢但威力大，范围广		
月牙天冲	↓→↓→+斩	
强化版斩月，出招快，判定范围也非常大		
一闪突	↓←↓→+斩	
贯穿全屏高度的蓝色光柱护体，在角落命中可以继续用此招追打		
天锁斩月	→←↓→+斩	
一定时间内一护变成万解状态，基本操作发生很大改变		

因此平时 RF 圆月斩是连续技的主要手段，既可以空中追打，也可以直接 Super Cancel 超杀。超杀实用性都比较高，万解超杀天锁斩月使用后，前后移动、防御、投技、任何必杀或超杀均使用不可，前后冲刺、跳跃、换线、瞬步动作变快，且换线和瞬步不会消耗灵力。此外，普通攻击发生变化，可挥出剑气，三连斩威力堪于超杀媲美，一护本身也处于 Armor 状态。

天锁斩月看似霸道，但由于没有投技，所以对手一旦死防就有些无计可施。不过好在一护的行动变快了许多，瞬步也没有任何消耗，可以依靠瞬步冲刺后进行中下段二择攻击，一旦对手防御失误，那么三连斩的威力有好瞧的。



代表性连续技

连续技 A：站 Y × 3 →站 X →站 A → RF 圆月斩→ JC →跳 Y × 4 →二段跳→ JC →跳 Y × 4 →跳 X →牙斩

最基本的连续技，难度也不大(主要因为没利用到瞬步)。要点在于 RF 圆月斩后必须在第一时间内 JC 并在跳跃的上升过程中打全 4 下跳 Y。

连续技 B：（站 Y →站 X →站 A →瞬步）× 3 →站 Y →站 X →站 A → RF 圆月斩→ JC →（空中追打下略）

“站 Y →站 X →站 A →瞬步”看似不难，但要保证连续 3 次不失误就需要一番练习了，要点其实就是把握节奏，尤其注意不要按得太快。此类靠瞬步连接的连续技基本上适用于任何拥有瞬步的角色，在后文中就不重复介绍了。

连续技 C：站 Y × 3 →站 X →站 A →小圆月斩→天锁斩月→站 Y × 3

话梅杂志&3DM-SMV

主要意义在于在连续技中顺利万解，威力也不差，蛮实用的一招。注意小圆月斩后接天锁斩月必须要快，接下来站Y × 3也要一气呵成。

连续技D：站Y × 3→站X→站A→RF圆月斩（贴版边）→一闪突× 3

要点有两个，一是Super Cancel一闪突时必须保证对手贴近版边中招，也就是一闪突的光柱必须贴在版边；二是一闪突结束瞬间必须迅速目押出第二个一闪突才能保证命中，连打触摸屏会让难度降低很多。

黑崎一护（虚化）

虚化后的一护似乎和正常版的一护相同，所以在此不单独分析。也许笔者还没发现两者性能差异，若有知晓者敬请赐教。

上手介绍

恋次的攻击范围很大，但移动和攻击速度都不是很理想，轻攻击也无法连打。所以要尽量避免近身战，多利用通常攻击连锁和瞬步来进行牵制。另外恋次的连续技也非常强大，瞬闪鞭、投技、RF闪咬和狒猩狂刃都具有吹飞效果，可以很方便地追打。值得一提的是万解超杀狒狒王蛇尾丸，如果对手距大骨蛇飞来方向的一端约1/4屏幕距离时，大骨蛇可以做到全中，伤害极其可观！配合吹飞攻击屡试不爽……

代表性连续技

连续技A：（站Y→站X→站A→蹲A→瞬步）× 3→站Y→站X→站A→RF瞬闪鞭→背向对手→狒狒王蛇尾丸

极其华丽的一套连续技，要点在于RF瞬闪鞭后必须迅速背向对手并使出狒狒王蛇尾丸，背向对手意义在于让大骨蛇完全发挥出威力，大家一试便知。

连续技B：投技（把对手往非版边一侧投）→背向对手→狒狒王蛇尾丸

和连续技A要点类似，但极其简单实用，强烈推荐！除了具有吹飞效果的投技和瞬闪鞭以外，可以挑空的蹲X也可以接狒狒王蛇尾丸，不过对手不在版边的话就不需要再背向对手了。

连续技C：（站Y→站X→站A→蹲A→瞬步）× 3→（对手近版边）站Y→站X→站A→RF瞬闪鞭→狒猩狂刃× 3→RF闪咬→跳Y→跳X→二段跳→跳Y→跳X→跳A

看似相当复杂的一套连续技，其实我们完全可以根据实战需要而进行简化。RF瞬闪鞭将对手吹飞时再Super Cancel超杀，注意不要让对手太靠近版边，这样可以保证顺利接上3个狒猩狂刃，之后再以一套空中追打收尾。

连续技D：（对手近版边）RF瞬闪鞭→蹲Y→站X→站A→瞬步→（以下略）

又一个见证瞬闪鞭的高性能的连续技，利用RF瞬闪鞭吹飞对手后目押蹲Y连锁站X时，对手就自动站起来任由宰割了……这个技巧相当实用，请多多练习。

必杀技名	指令	是否有RF版本
瞬闪鞭	↓→+斩	○
挥动蛇尾丸进行三段攻击，具有吹飞效果，可以好好利用来追打		
闪咬	↓↓+斩	○
挥动蛇尾丸进行回转护体攻击，RF版具有吹飞效果		
牙裂咬	↓↑+斩	×
在地面放出突刺的鞭刃，可利用按键调整距离(Y近/X中/A远)范围大(贯穿全屏幕的高度)，判定出现快用于牵制或者封位都是极其实用		
狒猩狂刃	↓→↓→+斩	
瞬闪鞭强化版，带有吹飞效果		
狒牙绝咬	↓←↓→+斩	
用蛇尾丸拍打地面，放出无数分裂的蛇尾丸追踪攻击，威力和性能都属一流		
狒狒王蛇尾丸	→←↓→+斩	
本体消失并放出全屏幕飞行的大骨蛇攻击，威力相当大，判定发生也很快，可以用于连续技		

茶渡泰虎

上手介绍

他看似力量十足，但速度并不慢，轻攻击可以连打，只是没有瞬步，只能使用比较鸡肋的快速移动。通常攻击的范围小了一些，但三招必杀技性能都非常好，应多多利用。中Max Blow带有很长时间的Armor状态，攻击范围远，收招也快，既可以拼掉对手的攻击，又可以追打被吹飞的对手，可谓一举多得。中Earth Shaker收招很快，出招慢的缺点可以由空中使用的方式来弥补，激起的石块进可攻，退可守，非常实用。两招超必杀技都是连续技的重要组成部分，威力也能让人满意，反倒是LV3超必杀技比起来就鸡肋了一些。

代表性连续技

连续技A：（对手近版边）蹲Y→蹲X→蹲A→RF Max Blow→（蹲Y→蹲X→RF Earth Shaker→前冲）×2→蹲Y→蹲X→蹲A→Marberas Blow→Infinite Tackle→蹲X→Marberas Blow→JC→跳Y×3→二段跳→跳Y×2→跳X→跳A

当之无愧的代表性连续技，在一套连续技中几乎融入了泰虎所有的连续技技巧，分别耗完了三档灵力槽和灵压槽，堪称经典。首先RF Max Blow后追加蹲Y必须要目押，原理和恋次的瞬闪鞭相同，都是利用版边吹飞效果后的倒地目押追打。接下来RF Earth Shaker后要迅速前冲攻击，由于石块的Hits数很多，这里没什么难度。然后Marberas Blow后必须第一时间内出Infinite Tackle，这时候对方会由于墙壁的反弹而倒向屏幕另一侧，迅速转向并在对手快落地时迅速蹲X并接出第三个超杀。之后的超杀空中追打就非常基本了。

连续技B：（对手近版边）投技→Infinite Tackle→蹲X→Marberas Blow→Infinite Tackle→（蹲Y→蹲X→RF Earth Shaker→前冲）×3→站X→站A→JC→跳Y×3→二段跳→跳Y×2→跳X→跳A

和连续技A有异曲同工之妙，投技后要第一时间出Infinite Tackle，对手由于墙壁反弹将倒向另一侧，之后的接两个超杀的要领和连续技A一样。第三个超杀也就是第二个Infinite Tackle命中后对手会受到墙壁的反弹倒地，目押蹲Y继续追加即可。其余部分和连续技A区别不大。

连续技C：站Y→站X→站A→小Max Blow→前冲蹲X→Infinite Tackle→（蹲Y→蹲X→RF Earth Shaker→前冲）×3→蹲Y→蹲X→蹲A→Marberas Blow→Infinite Tackle→蹲Y→站X→站A→小Max Blow→前冲蹲X→小Ma x Blow

站A本身具有浮空效果，可以使接下来的小Ma x Blow把对手吹飞到一个很高的位置，从而有机会进行前冲追打。除此之外要点和前两个连续技相同。

必杀技名	指令	是否有RF版本
Cannon Tackle	↓→+斩	○
飞行道具，RF版不仅判定快，威力强，而且还有可贵的贯穿效果，多人战非常有效		
Max Blow	←↓→+斩	○
正拳突进攻击，全程带有Armor状态，并有吹飞效果，应多多利用		
Earth Shaker	↓↓+斩（空中可）	○
敲击地面并在前后两侧震出石块攻击，用来牵制和封位都有很好的效果		
Infinite Tackle	↓→↓→+斩	
强化版的Cannon Tackle，贯穿效果一如既往的好，威力反而是其次了		
Marberas Blow	↓←↓→+斩	
强化版的Max Blow， Hits数极多，最后收式具有浮空效果，可以继续追打		
Ultimate Finish	→←↓→+斩	
强化版的Earth Shaker，攻击范围几乎贯穿整个屏幕，混战时牵制效果极佳		

诺梅杂志&3DM-SMV

更木剑八

上手介绍

剑八上手用起来并不算难，但要精通还是很不容易的，虽然他轻攻击不能连打，但可以自身进行强化，通常攻击的判定范围增大再加上自由连锁，在高手的操作下威力无穷。另外“←↓→+斩”这招和泰虎的Max Blow一样拥有出色的性能，收招硬直时间也很短，是剑八的主力技巧。再加上传送和自身透明化的必杀技，为剑八的新打法带来了无限可能。LV3超杀威力很大，但由于没有无敌时间，最好在连续技中使用。总之来说，剑八是最适合上级者使用的角色之一，我们从他的连续技中就能感受到他的霸气十足。

代表性连续技

连续技A：（对手近版边）蹲Y→蹲X→蹲A→この程度かよ→JC→跳X×4→二段跳→跳X×3→（瞬步→跳X×4）×3

把剑八过人实力体现的淋漓尽致的连续技。蹲A挑空后迅速出超杀并迅速JC接出跳X，在超杀的作用下，跳X可以在空中连发，类似于不少角色跳Y的效果。接下来空中瞬步需要朝上方向，使剑八在从高处下落的过程中打满4下跳X，然后再次如法炮制……全中下来威力相当高，毕竟空中连砍19下跳X可不是开玩笑的。

连续技B：站Y→站X→蹲A→小そんなに死にたきゃそうしろ→（前冲或者瞬步或者站立→站A或蹲A→小そんなに死にたきゃそうしろ）×N→前冲站A或蹲A→お前になら全力で戦っても良さそうだ

又是一招凶残之极的连续技，看似简单实际需要很高的技巧和反应。首先要借助蹲A的浮空效果，使“そんなに死にたきゃそうしろ”把对手吹飞到一个很高的位置（类似于泰虎的连续技C），接下来就前冲追打由于墙壁而反弹回来的对手，如此反复。注意对手会因为不断受到墙壁反弹而降低高度，要适时机的利用蹲A把对手挑空。有时候剑八距离墙壁也很近，这时候就不能前冲攻击了，而是需要原地攻击。如果对手不幸反弹到剑八身后，剑八攻击后将对手吹飞时双方相距太远，普通的前冲追不上的话，只有依靠瞬步了。只要控制好对手反弹过来的高度和采取正确的追击方式，理论上是可以做到无限连的，形象地说，对手就像一个不断撞墙反弹的乒乓球，我们努力接好不使其落地即可。当然实际上也不用那么麻烦，找一个合适的时机用万解超杀了结，保证威力就行了。

连续技C：投技（把对手往非版边一侧投）→いつまでそっちを见てやがる→お前になら全力で戦っても良さそうだ

简单实用，传送到对手附近时迅速Super Cancel超杀即可。再次印证了剑八的不凡实力。

必杀技名	指令	是否有RF版本
いつまでそっちを见てやがる	↓↑+斩	×
空间传送到对手身前，注意如果对手在空中的话，剑八一样也会传送到空中		
そんなに死にたきゃそうしろ	←↓→+斩	×
前冲挥剑攻击，带有长时间的Armor，且能将对手吹飞。YXA三键分别对应不同程度的冲刺距离和出招速度		
くだらねぇ	↓↓+斩	○
原地做出一个镜像，而自身变为透明化，可进行移动。做出攻击动作或者使用特殊移动时镜像消失，本体现身。RF版可以维持更长的透明化状态		
たまんねぇな	→↓→+斩（可蓄）	×
使自己通常攻击的判定范围增大，判定增加的范围随着通常攻击的次数和时间的流逝而缩小。靠蓄力可提升效果，蓄满时站Y能攻击大半个屏幕的宽度！		
邪魔だ失せろ	↓→+斩	○
前冲挥剑挑刺，可以将对手打浮空，中和RF版可以来得及进行空中追打		
この程度かよ	↓→↓→+斩	
一定时间内，使自己通常攻击可以自由连锁，对手无法使出受创取消，且自己使用受创取消不会消耗灵压。通常攻击和受创均会加速持续时间的流逝		
お前になら全力で戦っても良さそうだ	→←↓→+斩	
激起护身光柱，类似于一护的一闪突，但范围更大，威力更高		

话梅杂志&3DM-SMV

京乐春水

上手介绍

春水的速度是数一数二的慢，不过攻击范围比较大，和恋次一样要避免近身战。地风虚刃和花神叹涡是最常用的牵制技巧，尤其在多人战时效果显着。超杀范围也很大，但属于那种实用性大于威力的那种，不要吝惜使用。总体来说春水在1对1时不占什么优势，绝对是上级者角色，但多人战时就好用多了。此外，春水可以无限二段跳，只不过二段跳一次后再进行二段跳，就要消耗灵力，就和使用瞬步的消耗是一样的。

代表性连续技

连续技 A：（对手在版边）站 Y → 站 X → 蹲 A → RF 天魔旋嘲 → JC → 跳 Y → 跳 X → 跳 A →（二段跳 → 跳 Y → 跳 X → 跳 A）× 3 → RF 天魔旋嘲 → 大天魔旋狂 × 3

本连技主要在于保证连续二段跳的过程中不中断Hits数，然后就是要利用连打触摸屏来保证最后收尾的三个超杀能一气呵成。

连续技 B：站 Y → 站 X → 蹲 A → RF 天魔旋嘲 → 狂花神绊舞 → 前冲蹲 Y → 蹲 A → RF 天魔旋嘲 → JC（以下略）

连续技 A 的变形，狂花神绊舞后接蹲 Y 难度很高，尤其对于慢吞吞的春水而言。一套打下来对方肯定处于版边，这时候再空中追打即可。

必杀技名	指令	是否有RF版本
地风虚刃	↓→+斩	○
挥动双刀连续放出多个飞行道具，牵制能力很强。		
天魔旋嘲	←↓→+斩(空中可)	○
挥动双刀回旋突进，RF天魔旋嘲还具有浮空效果，应多多利用		
花神叹涡	↓↑+斩	×
放出判定范围很大的龙卷风，可用按键来调整距离远近，出招时间比较长		
呑もう！	↓↓+防	×
坐在地上饮酒，可以回复灵压槽，但效果不大，基本上是废招		
狂花神绊舞	↓→↓→+斩(空中可)	
放出横向贯穿全屏的龙卷风，判定范围非常大，威力不足是最大缺点		
大天魔旋狂	↓←↓→+斩(空中可)	
放出纵向贯穿全屏的护体龙卷风，本体可以自由左右移动，缺点仍然在于威力		
大风波万籁	和十四郎同队时→←↓→+斩	
与浮竹十四郎的合体万解超杀，判定范围依旧非常大		

志波岩鹫

上手介绍

岩鹫只有快速移动，且快速移动的过程中仅仅是Armor状态，比起瞬步真是差了好远，不过上手用起来也不算难。由于缺乏大威力的技巧，他需要不断游击来控制局面。利用石波和连环石波扇的地面残留判定来进行牵制，有机会就多用“爆竹”或者“カモォン ボニーちゃん”。小肘打ち收招太慢而中肘打ち出招速度也有问题，平时不要多用。

代表性连续技

连续技 A：爆竹 → 前冲站 Y → 站 X → 蹲 A →

诟梅杂志&3DM-SMV

小肘打ち→前冲蹲Y→蹲X→蹲A→小肘打ち→旋遍万花

爆竹给对手造成硬直时间很长,足以前冲追打。第一个肘打ち后要倒地目押追打,第二个肘打ち已经把对手逼往版边,迅速Super Cancel旋遍万花即可,在版边时旋遍万花的威力相当高。这个连续技可以说是岩鹫的王牌,一定要熟练掌握。

连续技B:カモォン ボニーちゃん→特大一番星

严格来说算不得连续技。召唤ボニーちゃん后,利用特大一番星发动时的Armor状态躲过ボニーちゃん的撞击。而被撞飞的对手则难逃大爆竹的追击。即使对方跳起来躲开了ボニーちゃん,再想躲避不可防御的大爆竹也是不容易的。

必杀技名	指令	是否有RF版本
爆竹	↓→+斩	○
抛物线轨迹的飞行道具,命中后可追打		
肘打ち	←↓→+斩	○
前冲突进肘击,RF版具有浮空效果		
石波	↓↓+斩	○
击打地面激起沙尘,范围很大,且在地面留有攻击判定		
カモォン ボニーちゃん	→↓→+斩(空中可)	○
召唤ボニーちゃん无差别进行冲撞,虽然速度慢但却防御不可		
连环石波扇	↓←↓→+斩	
石波强化版,判定范围非常大,在地面留有大量供给判定		
旋遍万花	↓→↓→+斩	
连续投出爆弹攻击,全中后威力很高		
特大一番星	→←↓→+斩	
投出抛物线很高的爆竹攻击,威力很大且不可防御,发动过程中具有Armor状态		

东仙要

上手介绍

东仙非常擅长牵制,“鸣け 清虫”的麻痹效果非常好用,而RF版的范围大得惊人,很容易得手。清虫二式 红飞蝗牵制能力非常强,而且还可以连发,拉开距离时连用效果非常好。而超杀“红飞蝗 莲华旋”虽然很爽快,但小心被对手瞬步躲过然后反击。万解超杀等于说让对手变成瞎子,但瞎子也有死防的权利,如何在限定时间内尽可能多打击死防的对手,就是需要反复练习的技巧了。

必杀技名	指令	是否有RF版本
鸣け清虫	↓↓+斩	○
从自身周围放出圆形扩散的冲击破,命中时令对手麻痹		
清虫二式 红飞蝗	↓→+斩(空中可)	○
飞行道具,小和中分别对应不同的速度,RF版则是一次发出两枚		
诸手突	←↓→+斩	○
突进技,具有吹飞效果		
连突	↓↑+斩(空中可)	○
原地多段突刺攻击,实用性不高		
闪击	→↓→+斩	○
自身突进状态时消失,现身后攻击		
红飞蝗 莲华旋	↓→↓→+斩(空中可)	
不停的放出飞行道具,Hits数相当高		
清虫终式·阎魔蟋蟀	→←↓→+斩	
一定时间内使对手处于陷入黑暗,完全无法判断东仙的方位和攻击		

话梅杂志&3DM-SMV

代表性连续技

连续技 A：（站 Y → 站 X → 站 A → 瞬步）× 3 → 站 Y → 站 X → 蹲 A → JC → 跳 Y × 4 → 二段跳 → 跳 Y × 3 → 跳 X → 红飞蝗 莲华旋

看似复杂但实际上相当基本，注意瞬步后站攻击要快，绝对不能瞬步到对方身后再攻击。三次瞬步后对方必定在版边，这时候挑空即可追打。

连续技 B：站 Y → 站 X → 站 A → RF 诸手突 → 前冲蹲 Y → 蹲 X → 蹲 A → 小诸手突 → 蹲 Y → 蹲 A → JC → 跳 Y × 4 → 二段跳 → 跳 Y × 3 → 跳 X → 红飞蝗 莲华旋

RF 诸手突后的倒地追打仍要目押，这才能使对手处于站立受创状态。之后借助蹲 A 接小诸手突使对手从墙壁上反弹回来，看准时机再空中追打即可。

市丸银

上手介绍

市丸银是非常简单易用的角色，通常攻击性能好，“射杀せ 神枪”和“あァ こらあかん”判定范围大，可以用作牵制。RF“あかんなぁ”更是他的灵魂技巧，可以一直保持连续技不中断，逼迫对手去受创取消。超杀性能优异，尤其是枪纱雨，堪称一箭定乾坤。

代表性连续技

连续技 A：投技（把对手往非版边一侧投）→ 枪纱雨 或 背向对手枪影贯

看过不少人的投技追打后，相信大家对这个手法也不会感到很陌生了。

连续技 B：中あかんなぁ →（站 Y → 站 X → 蹲 X → 站 A → RF あかんなぁ）× 3 → 站 Y → 站 X → 蹲 X → 站 A → 小あかんなぁ → 枪影贯或枪纱雨

非常简单实用的连续技，掌握好通常攻击连锁的节奏即可。RF あかんなぁ可以轻松将对手拉回来继续追打。

必杀技名	指令	是否有RF版本
射杀せ 神枪	↓→+斩（空中可）	○
长距离的光束攻击，可抵消飞行道具		
あァこらあかん	→↓→+斩（空中可）	○
斜上45度的光束攻击，在空中使用则是斜下45度		
あかんなぁ	↓↓+斩	○
挥出短刀攻击，可将对手拉至身前，中和RF版可追打		
どんくさいなぁ	↓↑+斩	×
空间传送到对手身后		
たいがいにしい	←↓→+斩	○
前冲多段攻击，可接续作连续技		
枪影贯	↓→↓→+斩	
瞬步移动到屏幕一端并快速一闪突进		
枪纱雨	→←↓→+斩	
自身消失并全屏攻击，威力大，判定发生快		

话梅杂志&3DM-SMV

日番谷冬狮郎

上手介绍

小白（日番谷冬狮郎的俗称）的机动力比较高，但与其高机动力不符的是他攻击的间隙都很大，所以不可利用其机动力进行压制，连打带跑才是他的作战风格。冰轮丸和雪崩一掷的范围都比较大，拉开距离后多用这些招进行牵制，中和RF 冰轮丸命中后是可以追打的，而雪崩一掷只要命中那么就不要错过连续技的机会。超杀冰龙炼波威力小了一点，但多人混战时能命中数个对手，效果还是不错的。大红莲冰轮丸的观赏性大于实用性，但不得不承认其一部分作用。

代表性连续技

连续技 A：（对手在版边）站 Y →站 X →站 A →大红莲冰轮丸→跳 Y →跳 X →二段跳→（跳 Y →跳 X →瞬步） × 3 →跳 Y →跳 X → RF 冰轮丸

实用性很高，在连续技中顺利万解。注意在空中时瞬步要向上方。

连续技 B：（使用大红莲冰轮丸后）（蹲 A →小雪崩一掷） × N → RF 或中冰轮丸 × N

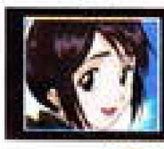
需要说明的是，“蹲 A →小雪崩一掷”是当对手在画面中间时使用的，目的是为了将其打致版边。版边时连放 RF 冰轮丸即可，对于个别体形较大的角色来说，连放中冰轮丸也能保证Hits数不中断。

必杀技名	指令	是否有RF版本
冰轮丸	↓→+斩（空中可）	○
放出三方向的冰块攻击		
冰月轮	←↓→+斩	○
前冲升龙斩，带有冰属性攻击		
雪崩一掷	→↓→+斩	○
投出可以返回到手中的冰块，冰块在掷出和返回时都有攻击判定		
雹碎破	↓↓+斩	○
带有冰属性的快速滑铲攻击		
冰龙炼波	↓→↓→+斩	
召唤冰龙出现在版面攻击		
大红莲冰轮丸	→←↓→+斩	
一定时间内冰轮丸护体，在攻击时同时带有冰块攻击，发动时也带有冰块攻击		

雏森桃

上手介绍

雏森桃特别擅长远距离作战，“飞梅”、“飞梅倾射”和“飞梅 置射”三招是她主要进攻手段，组合在一起使用的话可以将对手的进攻路线封死，除非对方利用瞬步强行突破。但这三招威力都比较低，好在RF 版是一下子投出三发，威力和实用性大大上升。中赤火炮虽然威力不佳，但出招快，判定大，最主要的意义是可以和对手迅速拉开距离。“连焰倾 飞梅”实用性很高，可以接在站 Y →站 X →站 A →蹲 A 后作为连续技，简单易用。

 代表性连续技

连续技 A：投技→连焰倾 飞梅→前冲跳 Y

×4→二段跳→跳Y×3→跳X→跳A→RF飞梅 倾射 或 RF飞梅 置射

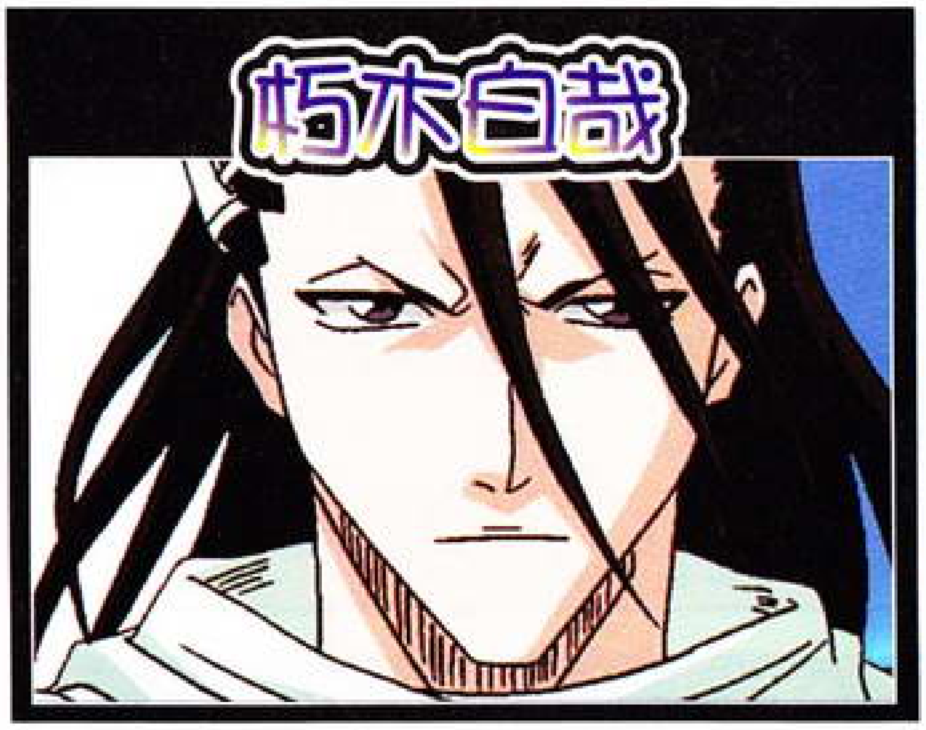
限定位置的连续技，对手距版边大约1/3版面左右比较合适，距版边既不能太近也不能太远。超杀要出的越快越好，这样才能保证10发火焰弹全数命中。接下来又要抓紧时间进行空中追打，不过造成的伤害相比超杀来说是微不足道了。

连续技B：（对手近版边）（蹲Y→超杀赤火炮）×2→蹲Y→蹲X→蹲A→超杀赤火炮

和必杀技版的赤火炮不同，超杀赤火炮在版边命中时不会拉开双方距离，当角色紧贴对手时，超杀赤火炮后是可以用出招较快的蹲Y进行追打的。利用这个手法追加两次超杀后，由于距离已经拉开，所以利用一个通常攻击连锁来完成最后一个超杀前的准备工作。虽然看似这个超杀×3的连续技相当有气势，Hits数也非常多，但威力……

必杀技名	指令	是否有RF版本
飞梅	↓→+斩(空中可)	○
向前方投出火焰弹，RF版一下投出三发		
飞梅 倾射	→↓→+斩(空中可)	○
向斜上方投出火焰弹，RF版一下投出三发		
飞梅 置射	↓↓+斩(空中可)	○
在前方造出悬浮在空中的火焰弹，一定时间后爆炸，最多可连用三次，RF版一下投出三发		
夕暮焰	↓↑+斩(空中可)	○
自身周围发生爆炸，威力比较低		
赤火炮	←↓→+斩	○
放出持续燃烧的火焰，可以用方向键控制方向，Hits数虽多但威力比较低		
赤火炮	↓→↓→+斩	
必杀技赤火炮的强化版，威力低仍然是问题		
连焰倾 飞梅	→←↓→+斩	
投出扇形扩散的十枚火焰弹，然后追踪攻击，全中后威力很高		

朽木白哉



上手介绍

白哉以美形和实力赢得了大批人气，在本作中也是非常好用的角色之一。千本樱和六杖光牢的攻击可谓“如影随形”，闪花又是无论距对手多远都能在第一时间内攻击的技巧，因此他远战可以说占尽优势。苍火坠性能中规中矩，但在近距离时就要依赖它的帮助了。三招超杀性能都极其出色，歼景·千本樱景严使用后对手基本上只有死防的份，这时候利用中下段二择攻击会有很好的效果，或者直接用六杖光牢破防！（太无耻了）终景·白帝剑的性能和威力都属上乘，由于有Armor状态，用来反击的成功率几乎是100%。

代表性连续技

连续技A：六杖光牢→歼景·千本樱景严→前冲→（站Y→站X→站A→小闪花）×3→千本樱景严

极其简单易用的庶民连续技。六杖光牢确认命中后最好Super Cancel歼景·千本樱景严，这样为本体攻击节省下更多时间。

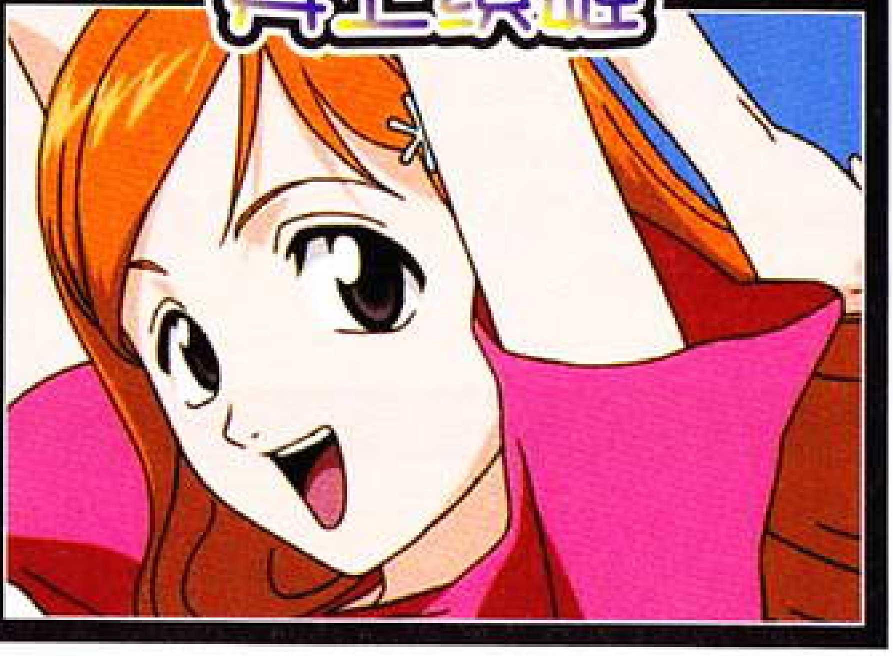
连续技B：（对手在版边）歼景·千本樱景严→（站Y→站X→站A→小闪花）×2→站Y→站X→RF苍火坠×3→千本樱景严×2

连续技A的衍生，RF苍火坠在版边命中时有一定追打可能，但对时机把握要求大，用连打触摸屏的方式完成比较容易。

话梅杂志&3DM-SMV

必杀技名	指令	是否有RF版本
千本樱	←↓→+斩	×
对手周围出现细微不可见的樱花攻击，判定发生慢		
闪花	↓↓+斩	×
传送到对手身后剑斩攻击		
苍火坠	↓→+斩	○
Hits数很高的飞行道具		
六杖光牢	→↓→+斩	×
追踪对手的冲击波，不可防御，命中后使对手麻痹		
千本樱景严	↓→↓→+斩	
强化版千本樱，判定出现快，攻击范围几乎可达全屏		
歼景·千本樱景严	↓←↓→+斩	
全屏放出无数把剑追踪攻击，自身仍可自由移动		
千本樱景严 终景·白帝剑	→←↓→+斩	
范围超大的剑气攻击，威力大，Hits数多，发动过程中自身处于Armor状态		

井上织姬



上手介绍

织姬属于那种非常规打法角色，但熟练使用后会发现也是威力无穷。首先她的防御是中下段一体，所以如果她要死防的时只能被投技攻击到，安全多了。此外她虽然没有瞬步，但特殊移动时带着防御状态前冲，性能比瞬步有过之而无不及，顶着对手的攻击后就用投技把他摔出去吧！疾风之言灵、滞空之言灵、旋回之言灵都是牵制的好技巧，不求能造成多大伤害，但求使对手无法顺利展开攻击。超杀三天皆盾即使很难顺利击中对手，迫使对手防御来磨血也是很可观的，对手在版边时，看准机会站Y后接三天皆盾，然后一直前冲把对手往前推，如果他不能防御取消瞬步的话，只能等着被磨血了。双天归盾也比较实用，只要和对手拉开距离（比如投技后）就抓紧使用，见缝插针来补充魂魄。

代表性连续技

连续技A：站Y→站X→站A→JC→跳Y→跳X→跳A→二段跳→跳Y→跳X→跳A→滞空之言灵

对于连续技匮乏的织姬来说，这算是最常用的连续技了。当然，三天皆盾后也可以疯狂追打，但限制太苛刻，没有必要在单独列出来了。

必杀技名	指令	是否有RF版本
疾风之言灵	↓→+斩（空中可）	○
直线投出可以回到手中的飞行道具，返回时也有攻击判定		
滞空之言灵	→↓→+斩（空中可）	○
斜上方投出可以回到手中的飞行道具，返回时也有攻击判定		
旋回之言灵	↓↓+斩	○
在自身周围不断环绕的飞行道具		
拒绝之言灵	↓→+防	×
把防御用的盾舜六花发射出去，范围比较大。盾舜六花收回之前不能防御和进行特殊移动		
孤天斩盾	↓→↓→+斩	
强化版疾风之言灵，优异性能远大于本身威力		
三天皆盾	↓→↓→+防	
拒绝之言灵强化版，盾舜六花飞行速度非常慢，但Hits数也高的可怕		
双天归盾	→←↓→+防	
制造一个能量场，在这能量场范围内的角色无论敌我都可以持续恢复魂魄		

石田雨龙

上手介绍

雨龙的通常攻击范围可以说是全角色之最，但招数间隙也很大，再加上缺乏大威力招数，所以只好贯彻游击战的方针，多利用射程优势在远处放冷枪。他的站X/蹲X/空X、站A/蹲A/空A都可以三连发，而且可以任意连锁，这是比较特别的地方。かがり縫い和四束集击是远距离时最为实用的必杀技，乱れ击ち的目的和雏森桃的赤火炮一样，只为了和对手拉开距离。合理利用乱装天傀与否是判断雨龙使用水平的标准之一，凭借Armor的帮助可以尽量减少被对手近身时所受到的损失。虽然雨龙不适合近身战，但连续技一点也不差的，抓住机会连出一次散灵手套解放，基本上就能奠定胜局了。

代表性连续技

连续技A：かがり縫い→前冲站Y×2→蹲Y→（站X×3→瞬步）×3→站X×3→散灵手套解放

实战中非常有用的连续技，最重要的还是要注意掌握节奏。“站X×3→瞬步”这个技巧在实战时要活用。

连续技B：（对手在版边）站Y×2→蹲Y→站X×3→RF四束集击→跳Y×5→二段跳→跳Y→跳X×3→散灵手套解放

RF四束集击Hits数很多，可以趁此进行空中追打。在版面中间时也可以使用此连技，只是要稍做变形，靠“蹲Y→站X→RF四束集击”来始动也就足够了。

必杀技名	指令	是否有RF版本
乱れ击ち	↓→+斩(空中可)	○
不断射出弧线飞行的弓箭，射程较短		
かがり縫い	↓↑+斩	×
向上射出一些弓箭，然后追踪对手攻击		
四束集击	→↓→+斩(可蓄)	○
拉弓射出蓄力箭，蓄满时防御不能		
乱装天傀	↓↓+斩	×
一定时间内自身处于Armor状态		
雨垂	↓→↓→+斩	
かがり縫い的强化版，不断向上射出弓箭，然后追踪对手攻击		
散灵手套解放	→←↓→+斩(空中可)	
放出贯穿全屏宽度的能量束攻击，威力极大		

涅マユリ

上手介绍

强就一个字！マユリ的通常攻击虽然没什么优势，但必杀技极其好用，RF“行け！ネム！”可以轻松接在通常攻击后再继续攻击，若ネム离对手较近，小“行け！ネム！”也可以接续的。“GO！ネム！”的不同是威力较高但只能空中追打。“来い！ネム！”主要是调整ネム的位置（使她和对手距离更近），常用来配合“行け！ネム！”或“GO！ネム！”来使用。三招对ネム下令的必杀技都可以随时取消出“ヒャッハ！”，弥补破绽之余还可以打对手一个措手不及。疋杀地

&3DM-SMV

藏威力不低而且有麻痹效果，连初学者都可以轻松连续接三个超杀，相比之下，耗费三档灵压的万解就显得华丽有余，实用不足了。

代表性连续技

连续技A：（站Y→站A→RF逃げて良しと言ったかネ?）×3→（站Y→站X→站A→疋杀地藏）×3→站Y→站A→RF逃げて良しと言ったかネ?→站Y→站X→站A →小 GO! ネム! →JC→跳Y×4→二段跳→跳Y×2→跳X→跳A

虽然看似比较复杂，但难度并不大。RF“逃げて良しと言ったかネ”后接站Y一定要目押，过早或过晚都不行，没信心的朋友可以把它换成RF“行け！ ネム！”，威力虽然降低不少但确保了连续技的成功率。之后接完三个超杀后，灵力槽也慢慢的恢复了一档，这时候可以再用一次RF必杀技。

连续技B：投技→疋杀地藏 或 金色疋杀地藏

实用性很高的投后追打，注意两招超杀的接续时机不同。疋杀地藏在投技后第一时间内使出即可；而金色疋杀地藏则是要先向非版边一侧投，然后背向对手，并在对手弹向版边落地瞬间使出，确保对手在地面中招，如果被打飞的话那威力就大打折扣了。接金色疋杀地藏仅仅是为了华丽，远远不如接疋杀地藏令对手麻痹后再追打来的实在。

连续技C：（对手在版边）（站Y→站A→RF逃げて良しと言ったかネ?）×3→（站Y→站X→站A→小 GO! ネム! →前冲站X→疋杀地藏）×3→站Y→站A→RF逃げて良しと言ったかネ→站Y→站X→站A →小 GO! ネム! →JC→跳Y×4→二段跳→跳Y×2→跳X→跳A

连续技A的发展型，基本上用到了マユリ所有的连续技技巧。要求对手版边限定。这样的话小“GO! ネム!”命中后迅速前冲追打接超杀，可以让对手不被ネム打飞，为接下来的连续技创造了条件。“GO! ネム!”后也可以直接出超杀，这样难度更会低一些。

必杀技名	指令	是否有RF版本
逃げて良しと言ったかネ?	↓→+斩	○
伸出触手攻击，攻击距离比较远		
行け！ ネム！	←↓→+斩	○
令ネム抓住对手使其处于硬直，可趁此追击。		
来い！ ネム！	↓↓+斩	○
令ネム移动到自身所在的位置，而且固定不动		
ヒャッハ！	↓↑+斩(空中可)	○
令ネム自爆，可将对手吹飞。一定时间后ネム复活		
GO! ネム!	→↓→+斩(空中可)	○
令ネム前冲乱舞攻击，最后一下将对手浮空。		
疋杀地藏	↓→↓→+斩	
前冲乱舞攻击，最后一下令对手麻痹		
金色疋杀地藏	→←↓→+斩	
自身消失，召唤出疋杀地藏从版面一侧缓缓爬向另一侧		

山本元柳斎重国

上手介绍

老头子作为总队长实力自然不是盖的，几招玩火龙的必杀技既华丽又实用，且Hits数极多，很难被反击。而值得注意的是这些必杀技的RF版，几乎个个都能追打，可以很轻松地组成大威力的连续技，所以平时不要浪费灵力槽。“ホ头爆炎”是老头子惟一能Super Cancel超必杀技的技巧，尤其是在版边的时候，再接八头炎大蛇威力惊人！

代表性连续技

连续技A：站Y×2→站X→ホ头 爆炎→

八头炎大蛇→（站Y×2→站X→RF ハ头 扩炎→前冲）×3→站Y×2→站A→JC→跳Y×3→跳X→二段跳→跳Y×3→跳X→ニ头 翼炎

“ホ头 爆炎”后要使对手处于版边，这样才能最大程度的发挥八头炎大蛇的威力。在火焰攻击的时间中就抓紧完成“（站Y×2→站X→RF ハ头 扩炎→前冲）×3”的动作，之后再以一个漂亮的空中追打收尾。

连续技B：（站Y×2→站X→RF イ头 操炎→前冲）×3→站Y×2→站X→ホ头 爆炎→八头炎大蛇→（以下略）

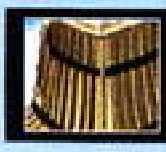
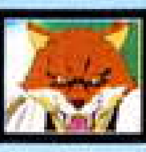
利用了RF“イ头 操炎”的可追打效果，和连续技A一样，威力极大但难度并不高。

必杀技名	指令	是否有RF版本
イ头 操炎	↓→+斩	○
放出贴地飞行的火龙，可以用方向键调整飞行轨迹		
ロ头 升炎	→↓→+斩	○
放出直线向上飞行的火龙		
ハ头 扩炎	↓↑+斩	○
放出环绕自身飞行的火龙		
ニ头 翼炎	↓↓+斩(空中可)	○
前后放出抛物线飞行的火龙		
ホ头 爆炎	←↓→+斩	○
携带火焰向前突进		
天业云	↓→↓→+斩	
放出巨大的火龙直线飞行		
八头炎大蛇	→←↓→+斩	
放出巨大的火龙，以自身为中心不断扩散，威力很大		

狛村左阵/狛村左阵(狼)

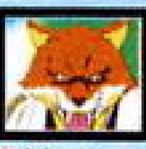
必杀技名	指令	是否有RF版本
天谴	↓→+斩	○
放出巨大的拳头状气劲，落地会激起石块		
隙袭击	↓↓+斩(空中可)	×
从天而降，落地会激起石块		
刚登断	←↓→+斩	○
前冲并抓住对手跳起重摔到地面		
金刚击	→↓→+斩	○
抓住对手左右不停摔向地面(陈可汉的大破坏投？)，最后以天谴终结，防御不可		
轰击 天谴	↓→↓→+斩	
天谴强化版，不停的放出气劲攻击		
真金刚击	↓←↓→+斩	
金刚击强化版，防御不可		
黑绳天谴明王	→←↓→+斩	
变身成天谴明王，不停地放出光束和石块攻击		

话梅杂志&3DM-SMV

上手介绍

体型巨大，速度也是最慢，而攻击力却和他的体型极为不符，好在攻击范围很大，算是给玩家一个使用他的理由。天谴和隙袭击不妨多用，落地时激起的石块能有效地弥补他的收招硬直，一旦命中后还有希望追打。金刚击完全是废招，攻击力小的可怜，倒是超杀真 金刚击还算差强人意，除了当作一般的指令投来使用以外，用来防御取消也是非常不错的选择。变身成黑绳天谴明王后Y键是光束攻击，可以用方向键调整攻击角度，A键是石块攻击，可以用这两种攻击方式使对手不停的在墙壁弹来弹去，威力还算比较高。



代表性连续技

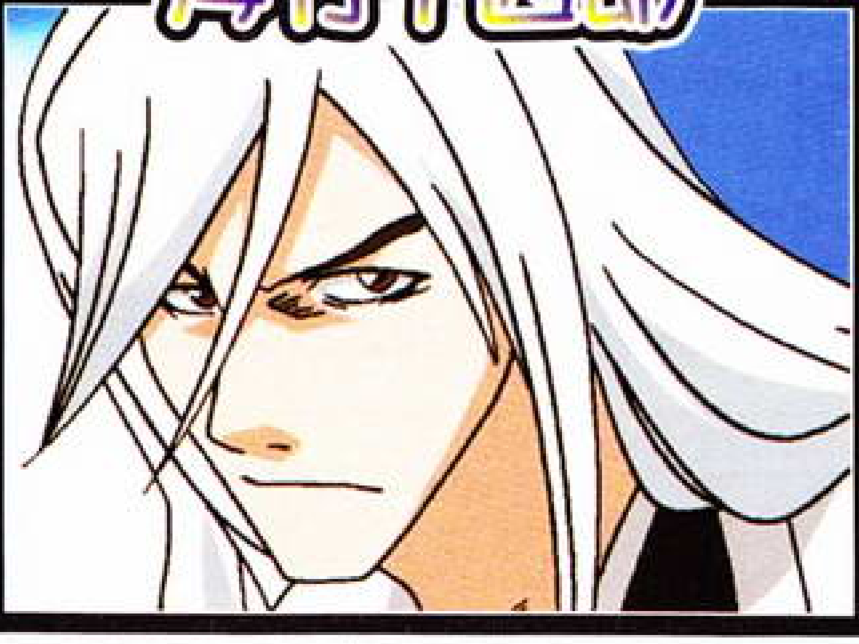
连续技A：金刚击 或 投技（将对手往非版边一侧投）→黑绳天谴明王→不停用YA交替攻击

简单的万解超杀连续技，注意万解后要先用判定出现较快的Y攻击来吹飞，接下来要注意控制好对手浮空的高度，这样才能保证伤害的稳定输出。

连续技B：（对手在版边）大隙袭击→（蹲X→RF 天谴）×3→轰击 天谴×2→JC→跳Y→跳X→二段跳→跳Y→跳X→跳A

对于狛村来说，能有这样的连续技还确实让人意外……难度不大，RF 天谴后接蹲X一定要快。接下来的“轰击 天谴”虽然可以接3个，但第3个超杀的Hits数和威力都大打折扣，不如直接JC空中追打来得实在。

浮竹十四郎



上手介绍

浮竹的通常攻击和必杀技性能都非常好，但和春水一样移动速度很慢，不容易抓住对手的空隙进行攻击。此外他连续使用必杀技或者超杀时就会咳嗽，这时候不能进行任何行动，相当危险。水珠和水屈都是很好的牵制技巧，尤其是水屈，造出来一大片后触发一次，四射的光束就会让对手无所适从。两招超杀也是性价比超高（相对于灵力的消耗而言），只是不要用得太起劲，导致他咳嗽发作就好。

代表性连续技

连续技A：站Y→站X→站A→大波浪阵 流鱼 或 RF 水喷→大瀑布阵 叩鱼

简单实用的连续技，威力也非常的高。可惜“大瀑布阵 叩鱼”后接不出第二个“大瀑布阵 叩鱼”，因为虽然时机完全合适，但十四郎这时候铁定会咳嗽……

必杀技名	指令	是否有RF版本
水珠	↓→+斩	○
放出缓慢漂移前进的水珠，判定发生慢，但持续时间长，可以尽情追击		
水喷	↓↓+斩	○
在地面造出一片水潭，对手接近时就会激起水流攻击		
水垂	↓↑+斩	○
放出垂直方向的光束，可用来触发水屈		
水平	←↓→+斩	○
放出水平方向的光束，可用来触发水屈		
水屈	→↓→+斩	×
造出悬浮在空中的水珠，YXA三键分别对应自身上方、斜上方、正前方三个不同方位。利用水垂或者水平触发后，可以产生光束攻击，一次可以连续触发两枚		
大瀑布阵 叩鱼	↓→↓→+斩	
在自身斜上方造出五芒星阵，全中后威力相当大		
大波浪阵 流鱼	↓←↓→+斩	
前后放出水流攻击，范围可达全屏，威力也不小		
大风波万籁	和春水同队时→←↓→+斩	
和春水的合体超杀，威力和范围都非常大		

话梅杂志&3DM-SMV

四枫院夜一

上手介绍

夜一是游戏中数一数二的强角，首先移动速度无人能及，很利于把握对战的节奏。远距时有高性能的暗剑，近距离时又是她密集攻击大显身手的好机会。“捕らえれると思えたか？”相当于免费瞬步，不过要熟练掌握还需要一定技巧。而投技具有麻痹效果，是连续技的好机会，能给死防的对手带来很大压力。“まだまだぁ！”的效果相当于让攻击力翻倍，有机会使用就不要放过，只是持续时间结束后会出现少许硬直，最好提早避开对手。瞬　的效果也不错，但对于夜一

代表性连续技

连续技A：暗剑→站Y→站X→蹲A→小 或RF黑猫演武→莫迦者が！→JC→跳Y→跳X→二段跳→跳Y→跳X→跳A→RF愚か者！

夜一的基础连续技，难度非常小。暗剑命中后可以从容追打，黑猫演武接“莫迦者が！”必定能将对手打到版边，为接下来的空中追打创造条件。

连续技B：（对手在版边）站Y→站X→站A→まだまだぁ！→JC→跳A→二段跳→跳A→（瞬步→跳A）×3→RF愚か者！

体现出“まだまだぁ！”出色性能的BT连续技，空中跳A追打要掌握好节奏，因为有分身伴随攻击，所以不必要太快。空中上方瞬步后，要毫不拖泥带水的补上跳A。空中连踢10下跳A不知道是什么滋味呢？如果对自己的技术有信心，不妨尝试下“跳Y→跳X→跳A”的效果如何。

必杀技名	指令	是否有RF版本
暗剑	↓→+斩（空中可）	○
放出数枚飞镖攻击对手（小3枚、中5枚、RF7枚），但准备状态时受到攻击会被打断		
黑猫演武	←↓→+斩	○
前冲乱舞技，威力很低，但很适合Super Cancel超杀		
愚か者！	→↓→+斩（空中可）	○
斜上方不断乱舞突进攻击，常用于空中追打的终结		
捕らえれると思えたか？	↓→+防（空中可）（防御取消专用）	×
相当于防御取消瞬步，但却不消耗灵力，极其实用		
莫迦者が！	↓→↓→+斩	
强化版黑猫演武，Hits数相当高，最后还可空中追打		
まだまだぁ！	↓←↓→+斩	
一定时间内，造出一个可以伴随本体攻击的分身		
瞬闪	→←↓→+斩	
自身周围散发出大量雷电攻击		

碎蜂

上手介绍

碎蜂和夜一的风格极其相似，都具有超高的机动力。相比起夜一来说，碎蜂的压制能力更强，但技巧性能略逊一筹。远距离时可以用“逃さん！”或者处刑演武进行牵制，近距离时选择更为丰富，低空冲刺打中段接RF“钝い！”，或蹲Y始动连续技，结合使用打二择有很好的效果。注意“止めだ！”要接超杀必须在半途中就Super Cancel，否则后几Hits会把对手打飞，这样超杀就接不上了。万解超杀雀蜂可以说是最昂

话梅杂志&3DM-SMV

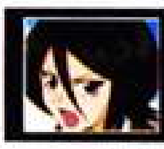
贵的鸡肋，虽具有“两击必杀”的恐怖效果，但是出招动作太慢，想击中对手一次恐怕很难。

代表性连续技

连续技A：跳A→RF钝い！→站Y→站X→蹲A→小或RF止めだ！→终わりだ→JC→跳Y→跳X→二段跳→跳Y→跳X→跳A→RF甘い！

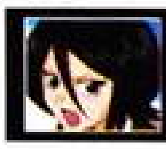
和夜一的连续技几乎是同出一辙，注意“止めだ！”和夜一的黑猫演武不同，会把对手打飞，导致后面的超杀接不上，所以必须及早Super Cancel“终わりだ”。在连续技之前，还可以用“逃さん！”、处刑演武作为铺垫。

必杀技名	指令	是否有RF版本
甘い！	→↓→+斩(空中可)	○
斜上方不断乱舞突进攻击，常用于空中追打的终结		
钝い！	空中↓→+斩	○
空中斜方向急降攻击		
止めだ！	←↓→+斩	○
前冲乱舞技		
逃さん！	↓↓+斩	×
召唤忍者追踪对手并使出爆炎攻击		
终わりだ	↓→↓→+斩	
强化版“止めだ！”，Hits数相当高，最后还可空中追打		
处刑演武	↓←↓→+斩	
强化版“逃さん！”，召唤出大批忍者不停的追踪攻击		
雀蜂	→←↓→+斩	
突进技，若命中对手后再次用此技巧命中，对手必死		



上手介绍

朽木ルキア的通常攻击虽然性能不错，但利用必杀技攻击更符合她的风格。拉开一定距离时连发苍火坠或者白雷就会让人非常头疼，而且苍火坠蓄集灵压速度很快，3下就能集满一档（如果命中的话），灵压蓄满就抓住机会用袖白雪即可。朽木ルキア的投技和夜一一样具有麻痹效果，但没有简单易用大威力的连续技也是有些可惜。



代表性连续技

连续技A：投技→（站Y→站X→RF跳び

必杀技名	指令	是否有RF版本
苍火坠	↓→+斩(空中可)	○
放出小火球攻击，Hits数很高		
白雷	←↓→+斩	○
放出雷电攻击		
塞	→↓→+斩	○
放出具有麻痹效果的飞行道具		
跳び膝蹴り	↓↑+斩(空中可)	○
正如技名，跳跃膝蹴攻击，RF版具有吹飞效果		
飞燕连哭	↓→↓→+斩(空中可)	
白雷+苍火坠的强化版，在版边时命中后可以追打		
袖白雪	→←↓→+斩	
放出大范围的护体光束攻击		

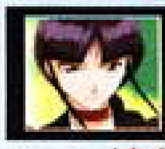
膝蹴り→塞）×3→站Y→站X→站A→蹲A→袖白雪

难点在于RF跳び膝蹴り将对手吹飞从墙壁反弹时，准确地用塞命中使对手继续处于麻痹状态。

涅ネム

上手介绍

ネムMM的技巧不多，不过实力并不算差，两招必杀技不仅可以接在通常攻击后，更可以追打，可以说是练习连续技的教科书人选之一。使用她的主要意义就是看在万解超杀，召唤出金色疋杀地藏后自己还可以行动，比起マユリ的万解实用很多，抓住一次机会用在连续技中基本上就有望锁定胜局了。当然超必杀技参ります的性能也算不错，但何不把机会让给万解超杀呢？

 代表性连续技

连续技A：站Y→站X→蹲X→RF行きます→背向对手出“マユリ样！！！”→跳至对手身后不断前冲站Y→站Y→站X→蹲X→RF 参ります→JC→跳Y×4→二段跳→跳Y×2→跳X→跳A

极其恐怖的连续技！首先RF行きます不断攻击时要把对手打到近版边，接下来背向超杀才能打中。背向超杀使用方法有两种，一种是反方向输入指令，即“←→↓←＋斩”，另一种就是直接拉反方向并点击触摸屏的“超必杀B”。召唤出的大虫子不断攻击时，ネム要跳到对方身后不断攻击对手并将对手尽量往前推，而大虫子的攻击判定结束时，要保证 接下来的连续技一气呵成，之后就没有什么。

必杀技名	指令	是否有RF版本
参ります	↓→+斩	○
前冲回转上段攻击，最后可空中追打		
行きます	→↓→+斩	○
前冲回转下段攻击，近版边时可空中追打		
参ります	↓→↓→+斩	
强化版参ります，Hits数更多，最后仍可追打		
マユリ样！！！	→←↓→+斩	
效果同マユリ的金色疋杀地藏，但本体却可以自由行动		

有沢たつき

上手介绍

不是很好用的角色，主要原因是因为她防御力要比通常人低一半，也就是会受到2倍伤害，对战时大大不利。另外技巧性能虽然尚可，但也达不到独当一面的程度。真要使用她的话，就要用好RF Dragon Bazooka这个灵魂技巧，在连续技中可以起到承上启下的作用，所以一定不要乱浪费灵力槽。她的技巧性能主要体现在独特的大威力连续技上，具体直接看下文的连续技介绍即可。

代表性连续技

连续技A：站Y→站X→RF 真空飞び膝蹴り→RF正拳突き→Dragon Missile×3→站Y→站X→蹲A→JC→跳Y×3→二段跳→跳Y→跳X→RF 真空飞び膝蹴り→跳A

又是一招利用吹飞攻击“打乒乓球”的连续

话梅杂志&3DM-SMV

技，威力非常大。RF 真空飞び膝蹴り将对手吹飞后，稍微调整下位置就用RF正拳突き来接续。接下来迅速连出三个超杀Dragon Missile，第三个超杀命中后控制好对手下落的位置，继续追打即可。注意不要让对手反弹到身后，否则最后的跳 A 就接不上。

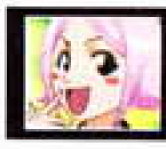
连续技B:（对手据版边一定距离）投技（把对手往近版边一侧投）→前冲站 Y → RF 正拳突き × 3 →站 Y →小 正拳突き →（站 Y → Dragon Missile） × 3 →站 Y →站 X →蹲 A → JC →跳 Y × 3 →二段跳→跳 Y →跳 X →跳 A

比连续技 A 的观赏性和威力有过之而无不及，但难度却大大下降。投技后前冲站Y使对手稍稍浮空，这样三记 RF 正拳突き后，对手不至于落地，可以从容地继续追打。相信对手连吃了 7 记重拳后，就算不死也会脸色大变。

连续技C:（对手据版边一定距离）投技（把对手往近版边一侧投）→（前冲站Y →站X → RF Dragon Bazooka） × 3 →前冲站 Y →站 X →小 Dragon Bazooka → Dragon Missile × 3

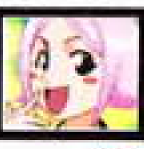
连续技B的一个变形，主要为了展现Dragon Bazooka 的追打性能，这个在实战中相当有用。投技后仍要注意目押追打，保证对手处于站立状态。

必杀技名	指令	是否有RF版本
真空飞び膝蹴り	→↓→+斩（空中可）	○
跳跃膝蹴攻击，RF版具有吹飞效果		
正拳突き	↓→+斩	○
正拳突击，判定范围很小，但却有可贵的吹飞效果		
Dragon Bazooka	←↓→+斩	○
横向突进蹴击，RF版性能极其优异		
Dragon Missile	↓→↓→+斩	
强化版正拳突き，对手近版边时可以轻松连发命中		



上手介绍

看似貌不惊人却能担当副队长一职，可见实力非同一般。由于身材小，很多招都打不到她（比如不少人的站 Y），占了不少便宜；另外她虽有蹲防，但站防却是中下段一体，不知道是有意设计还是设计疏漏，总之灵活利用这个优势便是。技巧虽少但性能却出色，缺点可能就是打法有些单调。另外就是她跳跃能力太强了，因此空中追打就带来不少困难，很容易失败，需要多加练习。



代表性连续技

连续技 A:（站 Y →站 X → RF いっくよ－－→ジャマしないで） × 3 →站 Y →站 A → JC →跳 Y × 5 →二段跳→跳 Y × 5 →跳 X →跳 A

第一个 RF いっくよ－－命中后对手要处于版边，且对手不能被打浮空，这样接超杀后就可以继续追打，如此反复三次。最后站A使对手浮空后需要掌握好追打的节奏，因为やちる跳得实在太高了，没留神可能就跳过对手头顶导致追打失败。

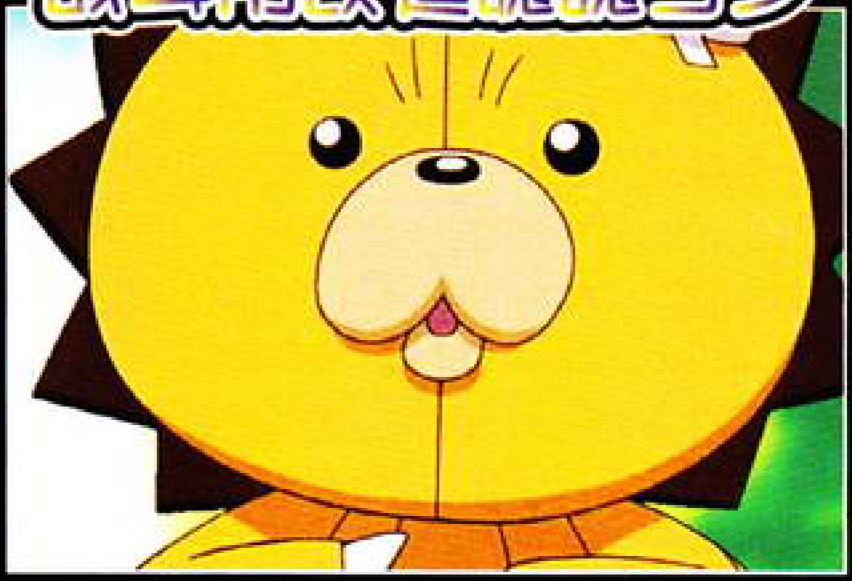
连续技B:（对手据版边一定距离）投技（把对手往近版边一侧投）→ RF いっくよ－－→ジャマしないで→（以下略）

投技后可以用出招较快的RF いっくよ－－来接续，其余要领同连续技 A。

必杀技名	指令	是否有RF版本
いやっほーい	↓↓+斩（空中可）	○
以自身为中心放出斗气攻击，出招时间较长需注意		
いっくよ－－	↓→+斩（空中可）	○
伴随着冲击波突进攻击		
ジャマしないで！	↓→↓→+斩	
いやっほーい的强化版，范围非常大，判定出现也相当迅速		

杂志&3DM-SMW

战斗用改造魂魄コン



上手介绍

恶搞角色之一，比草鹿やちる的身材还要小，想打中它真不是一件容易的事情，不过这个小家伙和有泽たつき一样只有通常角色一半的防御力，还好有超杀可以稍稍弥补一些。此外和草鹿やちる一样是集中下段防御于一体（一般的中段攻击能打到它么？）。它没什么连续技，主要就是站A浮空后不停的追打跳Y，累计下来的威力还是比较可观的。平时有机会多利用三种超杀来强化自身能力。

上手介绍

连续技A：（对手近版边）投技（把对手往近版边一侧投）→站Y→站A→JC→跳Y×7→二段跳→跳Y×5→跳X→跳A→RF Splash

惟一能拿得出手的连续技，难度不大。空中追打跳Y的次数可以酌情改变，主要要保证对手紧贴在版边，让最后一个RF Splash发挥出最大威力。另外使用超必杀技A来强化攻击力后再用这个连续技，杀伤比较可观。

必杀技名	指令	是否有RF版本
Splash	↓→+斩(空中可)	○
伴随着冲击波弧线跳跃攻击		
万解!	↓→↓→+斩	
一定时间内提升自己攻击力		
万解!	↓←↓→+斩	
一定时间内提升自己防御力		
万解!	→←↓→+斩	
一定时间内提升自己机动力		

ボニーちゃん

上手介绍

请无视以下那些必杀技效果说明（编：……），其实还不如干脆无视这个角色。它纯粹就是一个恶搞客串角色，没有通常攻击，没有下段防御，没有投技，没有瞬步（包括快速移动），能用它打赢对手的玩家真可以说是绝顶天才。当然了，ボニーちゃん也有自己的优点，那就是投技无效（想起来《侍魂》中的胖子地震……），另外还有一个不为人所关注的细节，就是ボニーちゃん的超必杀技在发动过程中是Armor状态，因此用来防御取消可以说是万无一失，仅此而已了吧……

代表性连续技

连续技A：（对手近版边）Bonnieが甘えぜ 或Flying Bonnie Attack→Bonnie Special Ⅱ×3

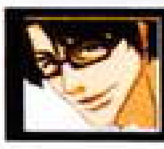
必杀技名	指令	是否有RF版本
Flying Bonnie Attack	↓→+斩	○
跳起来撞人……		
Flying Bonnie Press	空中↓↓+斩	○
跳起来压人……		
Bonnieが甘えぜ	←↓→+斩	○
跑起来撞人……		
Bonnie Special Ⅱ	↓→↓→+斩	
拼命跑起来撞人……一定时间内提升自己机动力		

话梅杂志&3DM-SMV

对于这头“四轮驱动”来说，能有这样的连续技已经很不错了……注意超杀要Super　Cancel。

蓝染物右介

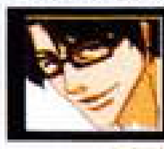
上手介绍



蓝染的通常攻击都是飞来飞去的火焰，看起来非常拉风，不过控制起来连锁就有一些难度，需要把握好节奏。他和ルキア一样都是靠必杀技就能打天下的角色，特别适合那种“疯狂搓招派”……苍火坠、白雷、六杖光牢都是常用的技巧，而赤火炮威力偏低，雷吼炮准备时间太长，尽量少用。可以随时追踪对手的黑棺极其凶恶，只要使用得当，对手很难逃过着一击，如果在混战中，很有可能“一箭双雕”甚至“一箭三雕”。关于镜花水月，这里需要说明一下，它和夜一的“まだまだぁ！”是不同的，效果是输入必杀技指令后会出现一个分身，一定时间后才攻击，不同的必杀技的延迟时间不同，但本体输入必杀技指令却不会出现任何动作，仍可以自由行动。分身最多可以造出两个，这时再次使用必杀技则本体就会行动。合理利用这个效果，可以组成很多连续技。

这里推荐一个镜花水月后的打法，那就是不断的“前冲站Y→站X→六杖光牢”，很容易就导致对手破防被麻痹，就算对手瞬步逃开，也不会留下什么破绽，当然通常情况下，连放苍火坠或白雷就够了

代表性连续技



连续技A：(站Y×2→前冲)×N

理论可行但实用价值颇低的无限连，因为随着伤害修正，之后的攻击力可以忽略不计。注意不要让蓝染据对手太近，一直保持好一个身位的距离比较理想。

连续技B：站Y→站X→站A→白雷

对于从不出刀的蓝染来说，这种连续技是最常用的了，雷吼炮和镜花水月后很容易构成连续技，可以配合使用。尤其是后者，对手在版边时使用镜花水月，然后反复前冲使用这个“连续技B”，时限内可构成无限连，只是最好把白雷换成赤火炮，这样可以保证对手处于一个较长的硬直状态。

必杀技名	指令	是否有RF版本
苍火坠	↓→+斩(可蓄)	×
放出密集的火焰弹攻击，蓄力可提升火焰弹的范围和Hits数		
赤火炮	→↓→+斩(可蓄)	×
放出持续燃烧的火焰，可用方向键控制方向，蓄力可提升火焰的范围		
白雷	←↓→+斩(可蓄)	×
放出雷电攻击，蓄力可提升威力和Hits数		
六杖光牢	↓↑+斩	×
追踪对手的冲击波，不可防御，命中后使对手麻痹		
雷吼炮	↓↓+斩	×
放出不断追踪对手攻击的飞行道具，持续时间很长，出招时间也很长		
黑棺	↓→↓→+斩	
在对手所在的位置造出巨大的黑色立方体攻击，威力很大		
镜花水月	→←↓→+斩	
一定时间内，可以使分身伴随本体攻击		

后记：笔者截稿之日时，据悉日本地区的《死神DS》已经被抢购一空，SEGA正在火速补货以满足广大玩家的需求。这一方面是因为发行商SEGA过于保守，首批出货量不足，另一方面也印证了本作的高素质。借助NDS这个优秀的游戏平台，再加上Wi-Fi的推波助澜，玩家们可以重拾多人鏖战的爽快感，《死神DS》的游戏性毋庸置疑，NDS玩家不应错过。

话梅杂志&3DM SMV

文 铭风

钢铁之羽

アイアンフェザー

◆Konami◆A・RPG◆2006年1月19日◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆512M◆4980日元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄

NDS

本作是一款由同名漫画改编而来的游戏。故事发生在一个人人都拥有钢铁之羽的奇异世界中，玩家将操纵拥有七彩钢铁之羽的主角们体验一场惊心动魄的冒险。游戏的系统有着许多创新之处，比如利用触摸屏来发动必杀，在迷宫中用点击来解除机关等等，玩起来还是颇有新意的，NDS玩家们不妨一试吧。

基本操作

A键	战斗中小攻击
B键	战斗中大攻击
X键	战斗中冲刺回避(移动时能查看世界地图)
冲刺中按A键	战斗中回避攻击
Y键	战斗中调出菜单
START键	移动时调出主菜单(也可点击右下图标)

战斗菜单

アイテム	使用道具
ひっさつ	使用必杀技
まほう	使用魔法
れんけい	使用连携技
さくせん	设定队员的作战方式

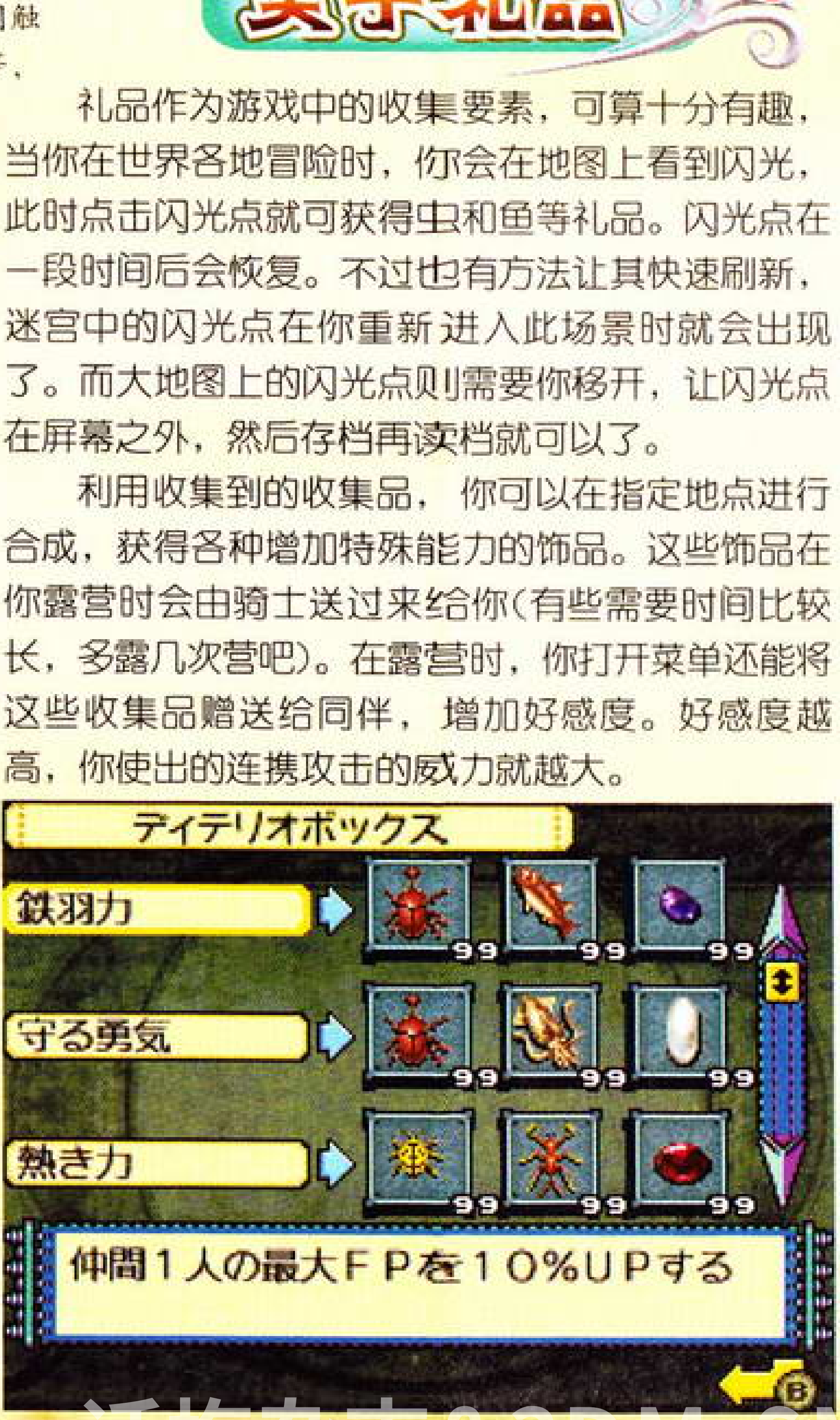
主菜单

セーブ	存档(在迷宫中不能存)
アイテム	查看/使用道具
プレゼント	查看礼品
ロード	读取存档
キャンプ	露营(晚上才行，全体全回复)
インフォメーション	查看状态信息
アクセサリー	饰品的装备
スペルドローリスト	查看古代文字列表

关于礼品

礼品作为游戏中的收集要素，可算十分有趣，当你在世界各地冒险时，你会在地图上看到闪光，此时点击闪光点就可获得虫和鱼等礼品。闪光点在一段时间后会恢复。不过也有方法让其快速刷新，迷宫中的闪光点在你重新进入此场景时就会出现了。而大地图上的闪光点则需要你移开，让闪光点在屏幕之外，然后存档再读档就可以了。

利用收集到的收集品，你可以在指定地点进行合成，获得各种增加特殊能力的饰品。这些饰品在你露营时会由骑士送过来给你(有些需要时间比较长，多露几次营吧)。在露营时，你打开菜单还能将这些收集品赠送给同伴，增加好感度。好感度越高，你使出的连携攻击的威力就越大。



话梅杂志&3DM-SMV

关于战斗

本作的战斗并不差，但由于移动太过灵活，所以攻击的连贯性不高。不过和触摸屏结合来使用魔法、必杀和连携的设定算比较有新意。特别是必杀，选定选项后在限制时间内画出指定的图形便可，根据所画的图形数，必杀被分为三个等级。这里有个窍门，因为每次出现的图形是随机的，当看到复杂的图形就按B退出，这样就能保证使出高级必杀了。

本作中使用道具要消费AP，而单体的回复道具只能替自己进行回复。如果一名角色没有AP的话就无法自行回复了。不过女同伴伊露的回复魔法可以替其他角色进行回复，所以在游戏后期，尽量多买些AP回复道具(回复150的不错的)，保证伊露的AP在50以上，她就会不断替大家回复。其他角色也就可以毫无顾忌地猛攻BOSS了，这样只要等级不是低得离谱，BOSS战也是可以轻松取胜的。

装饰品一览

在游戏中，调查特殊的石板几可利用礼品来合成各种饰品，现在就把这些饰品的功效为大家列一下，方便大家选择需要的来合成。

怪力	使1名同伴的攻击力稍许上升
钢力	使1名同伴的攻击力稍许上升
破坏神	使1名同伴的攻击力有很大的提升
守る勇气	使1名同伴的防御力稍许上升
守りの光	使1名同伴的防御力稍许上升
守护神	使1名同伴的防御力大幅度上升
冷たき力	武器带有水属性
热き力	武器带有火属性
吹きすさぶ力	武器带有风属性
硬き力	武器带有土属性
铁羽力	使1名同伴的最大FP提升10%
钢羽力	使1名同伴的最大FP提升25%
羽力神	使1名同伴的最大FP提升50%
素人	提升1名同伴5点最大AP
发展途上	提升1名同伴10点最大AP
玄人	提升1名同伴20点最大AP
勇气ある者	提升1名同伴30点最大AP
羽坏守动S	使1名同伴的所有能力少许上升
羽坏守动M	使1名同伴的所有能力上升
羽坏守动L	使1名同伴的所有能力大上升
マヒラナイ	抵御麻痹状态
ヤブラレナイ	抵御封印状态
ヤミラナイ	抵御黑暗状态
レジスの力	提升毒、麻痹、黑暗的抵抗力
绝对元气	抵御毒、麻痹、黑暗等状态

圣羽の证	在地图上自动回复FP
圣动の证	在地图上自动回复AP
幸福のマール	走一步增加1金钱
七色の证	使用AP消耗减少为70%
圣魔の证	使用AP消耗减少为80%
デイサヌーン	在白天让大地图的怪物消失
デイサナイッ	在黑夜让大地图的怪物消失
经验の岚	获得的经验值变为1.5倍。
职人艺	让敌人掉落道具的几率上升
ダウナの力	买东西有特价
マーチャの叫び	道具的卖价提高
虫の铁人	虫子发现率上升
鱼の铁人	鱼发现率上升
石の铁人	石头发现率上升
ブラッドアイ	普通攻击使出会心一击

攻略详解

故事发生在一个神奇的世界中，在这里的每个人都拥有自己的“钢铁之羽”。今天，在ノースタニア的スフィル村内，一名男孩翔(フライ)诞生了，当母亲将钢铁之羽给他时，羽毛突然变成了七彩的虹色，而故事就这样展开了。

13年后，当主角正在幻想自己打倒毁灭世界的恶人时被人叫醒了。原来村中的祭典已经开始了，翔要去参加决出谁是村里最强钢羽使用者的比赛。在战斗中要按照提示来使出各种攻击，在主角猛烈的攻击下，对方败北了。

正当主角们在家里庆贺时，名为维滋(ワイズ)的神秘人来访。他此次的目的是寻找拥有七色钢铁之羽的人，然后共同前往红莲黄昏山，阻止2000年一次的，毁灭世界的灾难“ジェネシス”。这和主角期望冒险的想法不谋而合，于是便出发去冒险了。

往上前进，过桥后小小休息一下，当维滋用主角的钢羽感应其他的同伴时却发现就在近处。此时瓦奇(ワッチ)从草丛中走了出来，不过他并没有七色钢羽。剧情过后他加入了主角的冒险队伍。向右看到断桥，此时瓦奇自告奋勇来抛绳索搭桥，你需要用触控笔在屏幕上画圈(越大越好)，然后划直线就可抛掷。不过游戏中的感应不太好，建议在绳子甩起来后将笔提起来再点击一下来抛掷。

过桥后来到ノースタニア王城，申请通行证时大臣却要主角们去帮骑士团一个忙。和骑士团长交谈后要众人去调查海龟蛋被破坏的原因。查看地图，来到最右边的洞穴，这里要点击闪光点让海龟游过来形成通路。最后在内部见到了破坏海龟的机械兵，将其消灭后瓦奇的羽毛变为了七彩的虹色。

回王城，获得了通行证后众人要前往海另一边的大陆。往右，途中经过了イスナーン，然后向下过桥来到了落石堆。正准备回去向商人请教前往ノース港的路线时，却发现有商人被困在石堆中，用触控笔在石块上划动，将它们一个个移开，救出商人。

然后回之前的路口，向左从封印之塔的道路绕行，来到了ノース港，在这里遇到了同样要出海去イースタニア的少女伊露(イル)。虽然她开出了成倍的乘船费，但船员们因为安全问题而害怕出海，因为最近海上经常有狂暴的怪物出没。

然后去宿屋，和里面的人交谈，可得知晚上南边的海滩有珍稀怪物出现。晚上去海滩边便会遇见怪物，战斗中要注意它的月牙攻击范围很广，可趁它发射的时候绕到旁边攻击。胜利后获得了怪物的角，然后早上遇到的那个少女也出现了，将角拿去给船长做交易了。在白天回到港口，将角拿给船长看，用这个东西做守护符，船长终于答应让船启航了。

来到了イースタニア，和众人交谈后开始办入境手续，三人要交100入境费。出港口后往右前行，这里敌人的实力会陡然提升，有6级的实力会比较轻松。经过了长途跋涉来到了工业都市アルバ。这里给人的感觉十分消沉，而住民似乎对这里的贵族十分不满。在这里的各个场景和人交谈，并看了机械人战斗后离开，前往右边的イースタニア王城。

好不容易绕行到门前，士兵竟然不让你进去，原因是里面正在举行聚会，不想被打扰……众人见状决定回工业都市アルバ看机械

诺梅杂志&3DM-SMV

人战斗消遣一下。回到工业都市，门口的卫兵向大家求助。由于灯台看守的疏忽，有怪物溜了进去，如果不赶快将灯台的控制恢复的话，海上的船将得不到引导而大乱。此时伊露也跟大家一起行动了，不过她的目的是对古代灯台进行考察而已。

来到西の灯台，1楼右边的楼梯上去可获得一个宝箱。从左边的楼梯可向上层突进，在最上层和敌方的BOSS战斗。由于它的双臂攻击和光弹攻击范围在前方，连击时尽量在侧面击打他。回到工业都市アルバ，守卫给了你500元的报酬。在宿屋，众人得知少女在寻找她的哥哥，同时对方似乎知道七彩羽毛的预言。交谈之际突然发生事件，对战场的机械兵开始了暴动。赶到战斗场，将机械兵镇压下去后获得了晋见国王接受感谢的机会。

来到王城的王之间，趁接见国王的机会向其他要求前往ウエスタニア的通行证，此时卫兵来报，说七色盗贼团将港口仓库内的宝物给盗走了，其中包括了先代战舰王的宝剑，于是夺回宝剑的任务就又落到了主角们的身上。回到港町，和船员对话，乘船前往七色盗贼团基地所在的北方小岛。和七色盗贼团的五个干部打个照面后就可在岛上自由行动了。敌人老巢就在左上的洞穴内，

每一层门口要点击按钮才能开门，按钮的顺序分别是“红蓝黄绿”，“黄绿红蓝”，“红黄蓝绿”，“绿黄蓝红”，里面是盗贼团的首领。战斗刚开始，他竟然亮出了七色钢羽……胜利后对方所有人都现身了。原来他们的目的就是救助イースタニア的穷苦人民，所以才侵犯那些可恶的贵族。随后维滋趁机请求他们的首领跟主角一起前往黄昏山。（后面有强力BOSS战，没信心的人可以先回去记录一下。）

然后再和首领交谈，确定后获得通行证，同时他们的首领拉乌（ラウ）加入。来到海门，盗贼团的首领竟然就是海门看守的队长，接着趁满月潮水分开之际走回港口，但却碰上了怪物。敌人十分强大，吐泡泡时一定要躲开，同时不要站在屏幕中间，否则它的激光可不饶人。由于战斗浪费了很多时间，似乎赶不及通过水路了，此时伊露扔出了两个钢羽，化成了双翼将众人带到了港口。交谈过后伊露加入了队伍。

通过后来到下方的“人门”，由于有了通行证，门口的士兵立刻放众人通行了。通过后导航员告诉大家最后一个七色钢羽的拥有者正在前面的村庄等大家。向左来到ハムサ村，在宿屋内却被告知那人去了南边的山谷。从南门出来，在右下见到了威古（ウイング），与此同时怪物也聚拢了过来。战斗胜利后得知威古是传说中的冒险王，同时也是翔的爷爷。本应是个令人感动的会面，但老伯却故意把伊露当成了自己的孙子来进行拥抱……

剧情过后威古和众人分开了，大家从西门出来。在左边的先史教会门口，村民正被怪物袭击。不过教会内的光之祭司克罗（クーロ）利用水晶的力量将怪物都给消灭了。教会在世界各地进行研究，为了找到防止灾难的方法。而现在人凑齐了，是前往红莲黄昏山的时候了。正当大家准备前往的时候教会遭受了袭击，而来袭的竟然是ウエスタニア的骑士团。他们竟然认为“ジェネシス”的说法是在蛊惑人心，接着神秘的假面男出现，他将教会的水晶偷了出来。看来事态严重，在克罗的牺牲下众人逃了出来，去北方的村落和威古汇合。

向右上前进，途中会看到宿营的火堆。然后再向上，进入深渊之森，这里的分支不复杂，可获得很多虫子和石头。出森林后，赶到了右上的シッタ村，这里被火焰所覆盖。内部，假面男正以村民的性命来威胁威古，逼他交出显示另一个水晶存在地点的石板。见到主角们后，假面男召唤出了大量的怪物，虽然将

石栖杂志&3DM-SMW

怪物们打倒了，但是假面男却将威古打败，得到了石板。临终前，威古告诉大家藏有水晶宫殿的入口在南之废坑的海岸，翔继承了爷爷的羽毛后，决心一定要阻止假面男。

在“社”处接受长老的委托，将信送到サブア。这次的目的地是大陆西边的サブア镇，抵达后将信送到长老处。然后长老告诉大家南之废坑现在处于闭锁状态，想要进入得从タマニヤ村的商人处获得钥匙。

来到宿屋，和商人交谈。他要求主角们用粉红的サンドモール来交换钥匙。出村庄往下，在被岩石围着的サンドモール巢可以玩小游戏捕捉商人要的东西。点击的蓝色サンドモール越多，粉红出现的几率越高。点击期间千万不要点中同伴，点中三个粉红サンドモール后便算成功捕获。顺利捕获后就能从商人那里获得钥匙了。

根据地图的指示来到废坑，内部要干掉大沙虫。出来后向下来到タマニヤ村，进入老人之家，他告诉众人这里只有村长才知道地下神殿的秘密。来到最后村长家，虽然被村长的村女当成了恶人，但最后大家还是从村长口中获得了地下神殿的情报。根据这里古时流传的神话，神殿的入口就在神圣森林另一边的“龙の入り江”。为了阻止假面男，只得快速赶去。

由于在神圣森林中前进必须获得“圣なる镜”，来到老人之家，幸运地从老人手中获得了“圣なる镜”。然后来到了右边的神圣森林，由于获得了“圣なる镜”，可为大家指明正确的前进方向，否则就等着在这里循环吧。镜子的用法是走到出口旁，然后划动屏幕(最好是绕着整个屏幕画大圈)，看到闪光处的道路就前进吧。

出了森林，向右就是海边的神殿了，但却被假面男捷足先登了。进入地下神殿，这里的道路并不复杂，不过开门的方法有点讲究。首先用触控笔在红色地板上的火柱上划动，等火柱着火后用触控笔划动柱子，将柱子移动到灰色的灯座上即可。然后是扔绳索的考验，再次通过一个移动火柱子的机关就可进入内部了。

蒙面人正在内部企图开启封印，而他的真实身份竟然是大主教的弟弟克亚(クーア)，为了获得力量，他竟然不惜杀死自己的哥哥和众多无辜的人，实在是太可恶了。不过更可恶的是他的行动竟然获得了イースタニア王和ウエスタニア王的支持。不过克亚也只不过在利用他们而已。交谈结束后克亚解开了封印让手中的水晶变成了完全体，同时召唤出了地下魔神。战斗比较难，要花点心思，胜利后水晶和克亚的野心都破裂了。

然后用之前的方法从森林回去，再通过矿坑。出门后看到了王国的骑士团，不过对方却没有敌意，带头的老伯还称主角为勇者。众人得知克亚是骗取了国王的信任，才能利用骑士团的力量将教会给击溃。而克亚为了获得骑士团的力量还对国王下了毒，现在局势已经稳定，大家不用担心被骑士团追赶了。由于骑士团的领导人对克亚所下的毒无能为力，因此拜托主角们。由于前往红莲黄昏山必须得获得国王的通行证，所以主角们当然答应了。

来到ウエスタニア王城，诊断后得知需要到永久雪山サウリヤ去采集那里开放的鲜花。来到王城右的东之废坑，通过后便来到了雪

话梅杂志&3DM-SMV

山。往上走，在墙边发生剧情，冰墙被伊露用枪打开，内部是鲜花所在的地方，也是充满了伊露和她哥哥回忆的地方。当初，他哥哥就是在这里为保护伊露而倒下的……而根据传闻在古代遗迹中出现过他哥哥的身影，所以伊露到处走访各处的古代遗迹。

回到王城，国王终于恢复了健康。作为报答，众人获得了地门的通行证。进入右下的地门，在这里多转转，有很多宝箱。出来后往右，进入机械之森。通过后就可看到サウスタニア城了，国王听说了众人想要阻止“ジェネシス”的计划，对传说中的五人变为四人而感担忧。于是建议众人去解放陆地上的四座古塔，增加抵御灾难的几率。此时一个机械兵冲了进来，敌人发来了警告，叫众人放弃抵抗，而影像中的人赫然就是伊露的哥哥……坏消息接踵而来，城砦受到攻击，国王要立刻出兵。启动古塔的计划刻不容缓。

首先按国王的指示来到北方的ティスア村，找到了机械研究的学者，学会了古代的咒文。调查地下室的宝箱，按上屏的指示书写文字，然后点击GO就可以开启宝箱了。将里面的机械搬给学者后学会了开启古塔的古代咒文。调查右边的开关输入上屏第二行的咒文即可，瞬移装置成功启动，可前往其他古塔了。

准备好后和学者对话，被传送到了イースタニア，救下四个老人后来到アシャラ村。在老人之家获得了进入雾之森必备的“アシャラ之杖”，这样便能前往古塔了。进入右上的雾之森，在森林里要用触控笔在下屏画圈才能使雾散开。出来后来到西之灯台，用咒文开启塔顶的装置后北之灯台的门开启了，但主角们出来后遭到了士兵的包围……

然后被士兵领到了南之灯台，途中要用触控笔射箭将墙壁打破，而门前的机关要用开宝箱的咒语，这样才能将门开启。将塔顶的敌人干掉后获得了第三个咒文，内部调查装置用运转的咒文后就可开启北之塔的门了。

出来后发现士兵都去了北边的封印之塔，赶快赶去。内部依旧有弓箭的谜题，而大门则要靠触摸将相应颜色的石像推到相应地点。在塔顶众人干掉了怪物救下了国王，之后众人见到了启动古代力量的装置，用运转的咒文启动。

然后来到最左边的イース港，休息后来到港口。接着乘船来到海盗的洞穴的岛屿上，众人发现这里突然多了许多怪物，来到洞穴的最内部。发现盗贼团的同伴正受到怪物的威胁，胜利后大家走过冰面往北来到了ノースタニア。往左过桥后遇见了ノースタニア的骑士团长，回到老家，团长正叫村民去避难，但家人坚持要等待主角回家，此时主角走了进来……将祖父的死讯带给了祖母后获得了另一个古代咒文。

继续向左上前进，来到ノースタニア城，分别和骑士团长和大臣会面。在白天见到大臣后获得了封印之塔的钥匙。绕个大圈进入封印之塔。门前要根据提示顺序点击相应的按钮，分别是“红蓝红蓝蓝蓝红”，“绿红蓝蓝绿绿蓝”，“红蓝红绿蓝蓝绿蓝红绿”，“绿红黄绿蓝黄绿”，“绿黄蓝蓝黄红蓝红绿绿黄红蓝绿”，启动装置后发生地震，出去后和BOSS机龙兵战斗。战斗很艰苦，在它跳起地震时要赶紧躲开，同时它飞起冲刺时要冲刺躲避。胜利后在众人的逼迫下，伊露带众人飞离了塔。

将众人叫起来后向左进入教会遗址，和僧侣交谈后他让开了道并替大家回复。内部要使用魔法来开门。第一个火门用中级水魔法，第二个地门要用初级风魔法，第三个水门要用中级地魔法，第四个风门要用中级火魔法。在最后要和红蓝两个守护者战斗，对方皮粗肉厚，

话梅杂志&3DM-SMV

是场持久战。胜利后启动装置。

接着来到ウエスタニア城，但这里却没人。原来是到了和机械兵决胜负的时候了。向右来到地门，剧情过后从国王那里获得了新咒文。然后控制主角们来到左右两边的将军们共同防守敌人，主要攻击对象是制造怪物的机器。胜利后怪物依旧源源涌来，看来一定得灭掉它们的根源才行，必须尽快去红莲黄昏山。

剧情后众人再次通过东之废坑来到雪山。调查道路中间的石碑后输入“雪解け”的咒文。然后从下方的道路走，来到了最后一个封印之塔。内部门前的谜题比较综合，首先要将石像推上相应颜色的地板，然后调查石碑，根据提示来点击石像。顺序分别是：“红红蓝红蓝蓝红”，“绿蓝红绿蓝蓝绿红红”，“蓝蓝红绿蓝红红红绿蓝绿”。最终启动了所有的封印之塔。

原来“ジェネシス”是2000年来一次的厄运之星，由于共鸣而使怪物苏醒，机械兵暴走。而钢羽是魂魄的结晶，当拥有强力的七彩之羽的人们集合到红莲黄昏山时就能利用那里的魂魄增幅装置来免除灾难。同时还要将灾难的元凶机械王干掉。

从打开的门出去，这里的顺序是：“红黄蓝黄绿红绿绿蓝黄红蓝黄”，“黄蓝红绿红绿蓝黄红红绿红黄绿蓝”。出来后往下，进入水没都市，调查石碑，热水褪去后出现炎之魔神。只要保证伊露有足够的AP加血，从背后攻击它就能轻松取胜。

回到了サウスタニア城，这里已经变为了一片废墟。从宝物库的门来到城砦，从国王处获得爱之咒文后继续前进。看国王战斗的剧情过后来到左边的城砦，内部要推火柱到指定地板上，只有闪光的地板可以被移上。出来后就是进入封印之地了。

来到下方门前发生剧情，选第二项可以进入，但以后回不来了，要慎重。通过封印之地后往下来到迷宫内，这里在周围四个房间内调查石碑，然后释放相应魔法。蓝塑像要用水魔法，红塑像要用火魔法，黄塑像要用地魔法，绿塑像要用风魔法(建议用三次最低级的魔法，减少MP的损耗)。启动四个塑像后中间的门开启，这里的敌人是女主角的哥哥……

战斗结束后众人终于来到了最终的目的地红莲黄昏山，在这里要点击机械，根据提示输入各种古代咒文，解开机关。咒文的顺序分别是：友情、正义、爱、真实、勇气，逐步输入后终于见到了罪恶的元凶机械王。

机械王第一形态很容易就被消灭了，然后在灵魂增幅装置处输入“启动”的咒文，带着众人的期待装置启动了，而最后一个空缺则由维滋来填补。在众人的努力之下，“ジェネシス”被成功阻止了。威胁王国的机器人军团也停止了动作。正当主角们放下心来回去的时候，却被拉了回去。原来机械王还没有被完全消灭，主角们迎来了最终战。在经历了众多冒险的主角们面前，它完全就是小菜一碟啊。

敌人终于被消灭了，而我们的冒险也告一个段落了。

话梅杂志&3DM-SMV

文乱菊　编雷伊

作为《卡卡布三部曲》的最后一作，《海之檻歌》曾被不少PC玩家奉若经典。这次PSP的移植版在完成度上颇为令人满意，唯美的角色插画、精致的画面以及动听的音乐都给人留下了深刻的印象。但这毕竟是一款多年前游戏的复刻作品，在很多细节方面都给人以一种过于陈旧和保守的感觉，在自由度上也值得探讨，被当今一些RPG大作“宠坏”的玩家玩起来也许会觉得十分拘谨。不过如果你想重温昔日的感动，那就拿起PSP，一起去聆听英雄们再次为你奏响的动人旋律吧！

英雄传说 卡卡布三部曲 海之檻歌

英雄传说 ガガーブ トリロジー 海の檻歌

◆Bandai／Falcom◆RPG◆2006年1月12日◆日版

◆1人◆480KB以上◆4800日元

◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄

PSP

SMV

系统简介

本作的主要系统和PSP版的前两作基本相同，由于游戏的系统并不复杂，以前的《掌机王SP》上也已经对其做过较为全面的介绍，所以这里就不再浪费版面重复了。这里主要介绍一下比起前两作来本作中独有的系统。

共鸣石&合奏魔法

共鸣石是本作中的重要道具，不仅在剧情上扮演着重要位置，在战斗中的作用也是十分巨大的。得到共鸣石后，只要将它们装备在角色身上(在角色装备菜单中按右键)就可以在战斗中发动共鸣魔法了。需要注意的是，只有弗特、乌娜和马克贝因三人才能装备共鸣石。两名装备了攻击性共鸣石的角色在战斗中可以发动类似与合体魔法的合奏魔法，画面的效果非常华丽。

必杀技

虽然必杀技并不是本作中的新增要素，不过其发动方法和效果与前两作相比却有着一定区别。进入战斗画面后，每位角色的头像下方都会有一个必杀技槽，将它蓄满后把光标移动到某位角色头像上按□键就可以让它发动必杀技了。必杀技除了拥有强力的攻击效果外，最最重要的一点就是可以抵消一次攻击(不分敌我都会抵消)，如果在BOSS战中妥善利用的话会让战斗轻松不少。

更换同伴

本作中增加了更换同伴这一设定，当队伍中的成员超过4人时，只要在战斗菜单中选择“交代”指令，就可以让待机的同伴加入战斗，当然，选择“交代”指令的那名同伴将会暂时从战斗中脱离。

海之宝珠&音之记忆碎片

游戏中的两项收集要素，一般重复调查宝箱或者调查宝箱背面就会得到海之宝珠，而碎片的取得则更多需要二周目才行。取得宝珠后在菜单中的“宝珠とアルバム”一项中可以查看游戏中角色的插画，而得到碎片后对宠物按□键将碎片喂给它就可以演奏游戏中的音乐。

流程攻略

序章 旅人たちの前奏曲

主人公弗特(フォルト)和爷爷马克贝因(マクベイン)因为钓鱼的事情吵了起来，发生剧情过后去村子左下的弗特家会接到前往灯台观察爷爷情况的任务。从村子右边的道路一直赶往灯台，在灯台前会发生强制战斗，老狗约翰(ジャン)成为同伴。

在灯台顶层见到了马克贝因，对话过后去女主人公乌娜(ウーナ)家与谢拉(シェラ)婆婆对话，接到送染料去クランカ村的任务。从村子北方的出口离开，沿着ルース街道一路来到クランカ，与舞台西侧民家中的カペロ婆婆对话(头上有红色叹号，以后只要是剧情必须的对话

3DM-SMV

人物头上都会有红色叹号提示)将染料交给她，同时会得到一些报酬。完成任务后不要急着走，在村子里转转吧。此时在村子的道具屋中可以花50G买下《人形の骑士 第1卷》，从村子北方的出口前进可以来到水门小屋，该区域右下有个宝箱，在其背面调查可以得到“海の宝珠14”，取得宝箱中的道具后再次调查宝箱可以得到“海の宝珠1”。

回到ラコスパルマ，将得到的报酬交给谢拉婆婆，然后就回家向父母报告爷爷的情况吧。汇报完毕后再次去灯台顶层，发生剧情之后马克贝因加入。掉入洞穴中后调查锁着的宝箱后方墙壁上的文字得到提示。根据提示来到村子的那口枯井处，在下到井底的过程中绳索断开。井底左边的宝箱中可以得到《诈欺师ブロード1卷》，上方的宝箱中可以找到“古い键”。在从下方的道路离开时会听到宠物的叫声，根据你的选择出现的宠物种类会有所变化，不过现在它还不会加入，继续从下方的道路离开吧，来到尽头处就会发生剧情，马克贝因会使用必杀技破坏下方的墙壁，这样就可以回到之前那个锁着的宝箱处使用“古い键”得到重要道具“魔法の地图”了。以后只要附近区域有共鸣石存在，在地图上就会用白色的圆形表示出来。

根据地图显示，第一个共鸣石就在クランカ。再次赶到那里，首先在村子中打听一下共鸣石的情报，此时需要与多位村民对话剧情才能继续发生，他们分别是ブレパ(入口处的民家)、ヘスター(北边的民家)、ドルソ(水门小屋)。全部对话完毕后村子中的水流颜色会发生变化，来到村子右下方和スクルド对话后回到水门处，与ドルソ对话关闭水门，这样就可以利用台阶前往地下水道，以后再返回水门小屋就可以回复体力。在地下水路中，有的道路要利用马克贝因的必杀技“ロックラッシュ”才能打开。在深处的门下方有个隐藏通道，进去后可以在宝箱中得到饰物“斗魂はちまき”。

在地下水路深处取得共鸣石“楔”，回到入口处发现了三只大毒虫，战斗胜利后和スクルド对话后就可以回ラコスパルマ了。在回ラコスパルマ前可以和クランカ东边的女孩ゲナ对话，选择“いいえ”后可以进行竖琴演奏，从而得到饰物“水玉リボン”作为奖赏。

回到ラコスパルマ发生演奏会事件，来自ビンゼル的小提琴演奏家阿尔特斯(アルトス)夺得了冠军。与村民们告别之后新生的马克贝因剧组诞生了，而弗特等人的冒险也将从此真正开始。在经过ルース街道时原本在井底下见到的宠物会加入，同时得到相册“海の槛歌”，以后在菜单画面中调出它就可以查看得到的海之宝珠了。经过クランカ时，和舞台下的ムント对话后上舞台演出可以得到300G作为报酬；去水门小屋右侧给ドルソ演奏可以得到乐谱“阳气な人”。

从クランカ右边的出口前往ビンゼル，刚到チチェナ街道就会发现一个被怪物围困的女子，救下她后可以购买一些武器防具。在途中可以见到一个隐藏墙壁，用马克贝因的必杀技进去后可以发现三个宝箱，从而得到一些道具。

来到ビンゼル，先去和宿屋中的女子パージ对话吧，这是之后得到《诈欺师ブロード2卷》的必要条件。去ラング大老处办理“旅券手账”，接着去北边的两个大使馆办理手续。在舞台处会发生剧情，和ゲラート老人对话，演奏过后再去水池边他的家中调查书柜就可以阅读歌剧《水底の民》的全8卷。在从南方的出口离开ビンゼル的时候会发生剧情，弗特被一群女FANS包围。经过サンパール街道前往ファゴット，途中的宝箱中可以发现“海の宝珠10”。另外，途中还可以发现一个巨大的音叉，调查的话就可以前往由冒险工会和バルドゥス教会共同建设的修行场，读取前两作的通关记录可以更新年表，读取游戏记录则可以获取进入新地点的资格。

到达ファゴット后跟酒场前的少女アンカ对话后，之后回到ビンゼル的宿屋跟パージ对话就可以得到《诈欺师ブロード 第2卷》。来到ファゴット村子左下方办理坐船事宜，此时会出现一群穿着斗篷的骗子将旅游手帐抢走。在村子中打听一下那帮家伙的消息吧！在酒场演奏可以得到50G以及《人形の骑士 第2卷》。跟村子里有红色问号的人全部对话，来到道具屋前会发现刚才的骗子，跟着他来到仓库地下，会和骗子三人众ジリ、ザブ、ダック发生战斗，胜利后取回手帐。之后再次回到地下仓库可以在宝箱中得到“海の宝珠3”和“海の宝珠17”。打点好后就可以去坐船离开了，下一站是グレイスール的港町トリム。

第1章 海賊どもの奇想曲

跟船舱中晕船的ガレンノ大使对话(躺在床上的那位)，之后去问船长要晕船药。跟船舱中的三人对话，将他们聚集到甲板上进行演奏可以帮助他们消除晕船的困扰。

达到トリム后，记得先跟乘船场接待处的小姐对话出示凭证。在道具屋中可以买到《人形の骑士 第3卷》。在离开村子的时候，村民们包围了上来，认定弗特等人就是用歌声进行催眠骗取钱财的スイング团成员，并要他们把夺走的东西还出来。关键时刻，马克贝因的老友夏欧(シャオ)及其女儿瑞秋(レイチェル)出现解了围。

和舞台前的ブルース对话发生剧情，之后和村中头上有红叹号的村民全部对话会得到南方的洞窟中有宝物的消息。通过季节风街道(有隐藏洞窟，可以得到斗魂はちまき)前往グリシス洞窟，途中会碰到一种叫做ファントム的隐形敌人，要之后得到了共鸣石“心眼”后使用共鸣魔法才能让他们可视化。在洞窟中调查石碑，前面的宝箱中可以得到“海の宝珠41”。地面上有眼睛符号的地方按照“右右左右左”眼的顺序踩，注意一开始的左右眼睛是颠倒的，在深处得到共鸣石“心眼”。

回到ブルース处，演奏会即将召开，众人奉命分头去张贴海报为演奏会做宣传。在武器屋左边的一堆罐子处发现正在偷懒吃糕点的瑞秋并与之对话。回到舞台处，ブルース已经为大家谱写好了新曲子“心を开いて”。正准备公演时发生剧情。

穿过季节风街道一直往南走，在森道中可以救得一只小老鼠(トビネズミ)。在下方的グリシス洞窟中有隐藏通道，其中可以获得两个道具。

从グリシス洞窟出来后来到季节风街道的后半段，正对洞窟口处有个隐藏通道，其中可以发现5个宝箱。途中又可以发现一个音叉，这次多了任务“船上バトル”可以挑战，不过以目前的能力去挑战的话会有些困难。

终于来到了ビエント，众人决定先分头打听一下スイング团的线索。与镇上头上有红叹号的人对话完毕后就可以去酒场和夏欧及瑞秋汇合了。众人决定去镇上的富翁ブリーオン家去打工来赚钱。来到镇上最大的那座屋子，管家让大家去地下仓库搬东西，而弗特则被分配到了捉老鼠的活。先去右边的地下仓库，会发

话梅杂志&3DM-SMV

现刚才在森林中救到的老鼠，去左边仓库和马克贝因对话得到食物，再返回右边喂给老鼠们。回到大厅，得到スイング团的人抓走了乌娜等三名女性并要求得到100万G金钱的消息，交易的场所在水琴窟，夏欧和瑞秋离队。

通过アーベンコトル前往水琴窟，从ビエント南方的出口出来后，正对着出口的地方有条隐藏通道，进去后获得“水玉リボン”，继续往下方走还有隐藏通道，里面共有6个宝箱，其中有个宝箱重复调查可以得到“海の宝珠15”。来到水琴窟中发现了スイング团的人，救下乌娜后继续往洞窟深处走，宝箱中可以得到“海の宝珠22”。装有共鸣石的宝箱是锁着的，必须调整洞中两处不和谐的水滴，方法很简单，就是调查，如果不和谐的话调查它们就会自动调整，这样就可以从宝箱中得到共鸣石“水”了。出洞后会自动回到ビエント并得到500G报酬，和大屋左下房间中的アネッサ对话还能够得到《诈欺师ブロード 第3卷》。

地图上显示下一个共鸣石在南方的カントス，快赶往那里吧，途中刚才的老鼠里克会加入，在战斗中它会和老狗约翰一起行动。来到カントス，去酒场和レビス对话，把一个“キュアーの中瓶”交给他就能得到《人形の骑士 第4卷》。来到北方的音乐学校，那里正在举行音乐发表会，报名参加后来到地下的练习室可以学会曲子“レオーネのエチュード”。正要离开的时候校长室遭到了偷窃，人们纷纷怀疑是学校的调皮鬼シュベール的所为，但事实却并非如此。去(山卡)の茶屋找他吧，途中会发现不少宝箱，茶屋的道具屋中还可以购买到《人形の骑士 第5卷》。在茶屋找到了シュベール和他的爷爷音乐学院首任校长ライゼン。自动回到カントス举行音乐发表会，スイング团的人又出现了，之后是一大段剧情。剧情之后再次赶往茶屋，在左方发现了被围困的ライゼン，剧情过后发表会成功进行，同时也得到了共鸣石“生命”。

下一个目的地是ボザール，在茶屋左边的关所和士兵对话后在茶屋右边找到ブリーオン，与登记处的小姐对话后再与ブリーオン交谈就可以出关了。来到ボザール，与下方大屋外的女仆エクシー对话可以得到《诈欺师ブロード 第4卷》，大使馆地下的老婆婆处则可以用R来换一些装备。来到面包屋与小提琴演奏家阿尔特斯对话，之后去下方大屋的ルブシャ女史那里。与ルブシャ女史对话可以演奏音乐，得到300G奖金。

前往采石场，途中又有音叉，音叉左边的宝箱背面可以得到“海の宝珠23”。来到采石场后，先去左方和升降机上的员工对话，然后再回到入口附近的道具屋中跟管理员对话，接着和上方平台处的ダンケ对话并与他单挑。返回升降机处，坐升降机来到最下层得到“バケツ”，给坑道中的6处木片全部浇水，浇完后与管理员对话可以得到500G报酬。回第2坑道，沿着楼梯一直下行可以来到有共鸣石的地方，按照“下右→上左→下左→下中→上右”的顺序调查石柱可以打开宝箱得到共鸣石“大地”。此时スイング团的人又出现了，并将众人全部弄昏迷了，共鸣石也被偷走了。稍后赶来的阿尔特斯救下了众人，并成为了同伴。来到升降机最下层和见习石工对话，问他要预防催眠的薄荷糖(ミントキャンディ)。自动回到ボザール，女史已经开始下令讨伐スイング团了，一起去支援她的讨伐队吧。来到旧采石场进入坑道，途中可以得到“海の宝珠102”，还能发现一条秘道，不过里面只不过是一个“レッシュの小瓶”

而已。在深处和スイング团成员战斗，记得抓紧时间吃薄荷糖防止被催眠，胜利后得到共鸣石“大地”和“子守歌”。

第2章 海贼どもの行进曲

通过ボザネオ街道往北方走，途中有个宝箱中可以得到降低遇敌率(敌人见到你时会自动躲开)的饰物“ノイズベル”，一定要得到。来到关所时可以在宿屋中问旅客花30G购买《人形の骑士 第6卷》。办理完出境手续来到ドガーナ，与入国管理官对话就可以人国了。

ドガーナ东边有隐藏通道，进入后可以发现《人形の骑士 第7卷》，西边也有条隐藏道路，其中可以找到道具“合键”。在西北方的大屋中与管家对话，从北方的出口离开时见到ユート，和他对话发现エグール子爵为了守护ドガーナ只身一人去打魔兽了。再次跟管家对话，告诉他这个消息后就去北边救他吧。经过ルヴァンパッソ往北走，途中会救下エグール子爵，自动回到ドガーナ后可以从子爵处得到共鸣石“忍耐”。出门时见到了ユート的家人，得知他失踪了，去洞窟道歼灭魔兽吧，途中可以发现一个音叉。

进入洞窟道，有的地方要用马克贝因的必杀技打开进去，入口右边的道路使用特技进入后，使用“合键”打开宝箱可以得到“エコノミィリング”。在深处救下ユート后自动回到ドガーナ向子爵汇报战况，子爵将一封介绍信给了我们，并在给公爵的信上报告了魔兽的情况。

继续赶路，往北穿过洞窟道来到ルヴァン

パッソ后半段，途中有个宝箱中可以得到提高遇敌率的コールベル，旁边有个隐藏道路，进入后可以取得サンダーナックル。

来到ペニソラ公国之都エンボリン，和左边民家的マチア对话得到《诈欺师ブロード 第5卷》，西北屋子中的宝箱内有“海の宝珠74”。和北方城门前和门卫对话，把“子爵の介绍状”出示给他，出城时见到了夏欧和瑞秋。回到城里见到了公爵，但情况却不像大家想的那么乐观。来到面包店和老板对话，众人决定再回去ドガーナ把信还给子爵。回到子爵处得到“ビロードの小袋”，自动回到エンボリン，前往面包店发生剧情，去向镇里头上有红叹号的人宣传面包店吧。宣传完毕后去水池边参加演奏会，演奏结束后回面包店会根据演奏的成功程度得到一定的报酬，最多为1000G。之后去西北方的屋子中和书记官对话，获得出国许可。

经过エズナ街道去ムース，途中有一处可以用马克贝因的必杀技打开隐藏的洞窟，其中还有密道，能找到“海の宝珠37”和“海の宝珠75”。来到ムース，道具屋中可以买到《人形の骑士 第8卷》。来到乘船处，和接待小姐对话后去后面的港口，与港口的所有人对话后与水夫ダン对话。去酒场发现了一群等待坐船的人，回エンボリン的面包店给他们带些食物吧。回面包店发生剧情，之后会得到1000G和新的乐谱“森と海のメモリア”，并从面包店老板那里得到共鸣石“技”。

回到ムース和酒场中的阿尔特斯对话，去栈桥上和3个水夫战斗，之后就可以顺利上船了。在船上和船长以及ゴセット老人对话，在船上转转后再去船长室找船长对话，接着去甲板就可以演奏了，之后再去船长室就可以得到200G报酬。

到达リュトム岛后，接待小姐エリーゼ会带你在岛上四处观光并安排豪华的住处。左下方的房间中可以找到夏欧和瑞秋发生剧情，在住处顶层找到了郁闷的马克贝因后离开住处去岩场找エリーゼ。调查岛上的石像可以进入赌场，能够交换到《人形の骑士》1～9卷和一些不错的装备，里面的宝箱还能得到“海の宝珠80”。道具屋中可以买到《人形の骑士 第9卷》，宝箱中可以找到“海の宝珠”81、105、29、80和99。来到岩场(途中会发现一个音叉)发现被围困的エリーゼ，救下她后她会带大家去取得共鸣石“束缚”。去住处右边的大屋中与ホルスト

DM-SMV

町　等三人对话，然后和右边的メリトス女史等人对话，最后再和ガレンノ大使交谈。恶德商人リッシュ登场后往里面的屋子走再次和ガレンノ大使对话，之后到西边的舞台练习，从厨师长处得到“メモ”并把它交给接待处的エリーゼ，之后去本馆就会发生剧情。演奏会后去岛的东北方见エリーゼ，之后去港口会发现一群坏水夫，再

上船与エリーゼ对话。接着去赌场会与水夫发生战斗，战斗后会有一个自称外交官スレイド的男子出来相救。此时去别馆和アーガス对话可以得到《人形の骑士 第10卷》。

来到本馆发生剧情，之后去别馆一楼左下和夏欧对话，他会带我们来到本馆的楼顶，下去后会听到リッシュ的谈话。第二天和右下港口上的所有人对话后就可以上船了。来到船舱最下层リッシュ所在房间旁边的屋子偷听，然后去甲板的右边就会发生剧情。来到左边和エリーゼ对话，之后旧式连续战斗了，第一场与4名海贼的战斗过后スレイド会加入，接着是与海贼王ラモン等人的对决，还好不算难对付。

第3章 隐者たちの小夜曲

ポルカ的道具屋中可以买到《人形の骑士 第11卷》。穿过ティカル街道，途中会救下真正的外交官スレイド并自动回到ポルカ。继续前进，途中有个密道(很好找)，里面有三个宝箱和一个音叉。

来到エーデル，去宿屋、入口的民家以及东北的民家会和流氓发生战斗，三组战斗全部结束后会和木人兵交手。此时去入口的民家和少女マリン对话可以得到《诈欺师ブロード 第6卷》。去西北的民家看望受伤的少年，出门后会遇到ヌメロス帝国的队长帕尔曼(パルマン)，跟着他前往ポルカ附近时会发生剧情。回到ポルカ找到躲藏起来的スレイド，来到港口发生剧情。

回到エーデル，发现刚才的少年已经痊愈，继续赶往ウィオリナ湖吧，途中的宝箱中可以得到“海の宝珠”43和44。来到ウィオリナ湖，后面的祠堂中有共鸣石，不过门却关闭着，先去酒场看看吧。和酒场中的ムニー对话会让你演奏，演奏后会得到《人形の骑士 第12卷》作为报酬。和ワイリー对话可以得到祠堂的钥匙，这样就可以去祠堂了找共鸣石了。

进入祠堂后，先去右侧用马克贝因的必杀技破坏墙壁拉下开关，然后去左侧与魔兽发生战斗后拉下正中的开关。回第一处开关处，从后面打开的门继续前进并拉下开关，之后回三个并排的开关处，打倒魔兽拉下右端的开关，之后用同样的方法打开左端的开关就可以来到深处了。在深处得到共鸣石“的”，回到酒场把钥匙还给ワイリー时又发现了帕尔曼队长，听ワイリー说他是来找一个叫做阿莉娅(アリア)的歌姬的。

去カヴァロ，和市长见面后在街上转转吧。和市长室左边资料室里的管理员对话可以得到《诈欺师ブロード 第7卷》，和西边民家中的クーン婆婆对话可以得到《人形の骑士 第13卷》。市区有不少“海の宝珠”，分别为65(市长室北)、95(国际剧场左)、106(国际剧场2楼左)、70(国际剧场屋顶)和94号(宿屋2楼)。转了一圈(面包店、国际剧场必须去)以后去酒场和马克贝因汇合，之后就可以通过南方的出口去湿地带了。

去湿地带的途中有不少宝箱，其中得到“エメラルド”的宝箱再调查一次可以得到“海の宝珠24”，背面则有25号。途中会遇到帕尔曼队

长，在他的帐篷中可以休息。一直往东走会看到落雷处，回カヴァロ找市长，再去资料室调查书架找资料，接着再与市长对话，然后去面包店可以得到“铁の火掻き棒”，阿尔特斯也会再次加入。回到帐篷，先到东北方放置避雷针，然后再回到先前过不去的落雷处一路前进，在深处要和雷之魔兽战斗，胜利后得到“音の记忆の欠片23”，并在宝箱中得到共鸣石“光”，然后回帐篷调查桌上的信件。

回到カヴァロ，在宿屋2楼和メリトス女史对话后再和市长对话，之后去湿地带帐篷处发生剧情，再回カヴァロ时发现阿莉娅已经被抓走了。来到国际剧场2楼左侧并得到“招待券”，去市长住处与门卫对话，然后再去西边的大使馆，得到进入帝国的许可。回国际剧场，去二楼左侧发生剧情。营救计划开始后帕尔曼加入，去市长家救阿莉娅后从水路逃走，途中会遇到前作中的主角艾文和麦尔，之后阿莉娅会也会成为同伴。

来到マルチャ后，在道具屋可以买到《人形の骑士 第14卷》。去北边的つむぎ洞，途中要经过草原结界，尽头处会发现一个由三种颜色的结界，此时踩踏特定的颜色会得到不同的宝物。三次深蓝可以得到“スリープボウ”和“キャッツアイ”；三次淡蓝可以得到“咏唱のティアラ”和“リザレクの药”；白、淡蓝、淡蓝能得到“ホワイトリング”和“キャッツアイ”；白、蓝、白则得到“ハッピィホルダー”和“リザレクの药”；要进入洞窟则必须按照白、蓝、淡蓝的顺序踩踏。在洞深处得到共鸣石“行进”和“音の记忆の欠片24”(需再次调查)。调查洞中右边的巨大音叉，来到シュルフ，可以从宝箱中得到“海の宝珠26”，先去东北方的民家看望阿莉娅，出门来到外面的山崖上会见到前作的同伴米契尔，之后再回阿莉娅处得到共鸣石“力”。

回到マルチャ会见到少女爱妲并让她加入，一起去西边的エキュル。来到エキュル之后先去北边的ロゼット工房，宝箱中可以找到“海の宝珠56”，事件后调查被人形カプリ破坏的岩石可以得到“ルビー”。回到エキュル时会见到夏欧和瑞秋，然后再回工房。来到エキュル东南的仓库调查门发现锁住了，从左上的镇长处得到钥匙进入地下水道，其中可以发现“海の宝珠55”，找了一圈后回到镇上西南找少女タビィ对话，并把钥匙还给镇长。此时去酒场和沙漠の交易商对话可以用“ビー玉”交换到《人形の骑士 第15卷》，之后再回ロゼット工房发生剧情。

从南方的出口前往ジラフ，到达后先去西南的屋子中与渔师バルカス对话可以得到《人形の骑士 第16卷》，之后再去调查水边的木桶(有红色叹号)，再回去和バルカス对话他就会移开木桶打开道路，这样就可以进入ジラフの风窟了。风窟的入口一共有两处，先从左边的入口进去，拉下开关后会被风吹出去，然后从右边的入口进入拉下开关，再回到左边的入口就可以继续前进了，途中可以找到“くまぬいぐるみ”，继续前进会发现风之共鸣石已经先被人拿走了。回到エキュル，将“くまぬいぐるみ”交给タビィ可以得到《诈欺师ブロード 第7卷》。来到ロゼット工房会与4个木人兵战斗，从工房地下通过水路前往风窟，途中会和5个木人兵战斗，宝箱里可以得到“海の宝珠”38和39(再次)。出了风窟后从渔师バルカス家西边的道路前往ジラフの灯台，在顶层会和ネクロス等人发生BOSS战，胜利后得到共鸣石“风”，宝箱中可以得到“海の宝珠84”。离开灯台时爱妲加入，从エキュル西边往关所方向前进，与出口的士兵对话就可以出国了。

第4章 流离い人の间奏曲

グリム桥的宝箱中可以发现“海の宝珠57”，道具屋中可以买到《人形の骑士 第17卷》。从有士兵把守的通道下去，其中有一处会有密道，可以找到“ルビー”和“エナジーリング”。出去后调查右边有红叹号的门，然后再回到东侧的关所和卫兵队长对话会进行演奏，演奏之后得到200G报酬。

回到之前有红叹号的门处可以进入湖底洞窟，洞窟中会发现几个石盘，不过目前还无法打倒它们。从グリム桥西边的出口离开前往オアシス。

在オアシス的酒场前和バーデン对话后与古物商对话，接着再和バーデン对话，フロード(也就是以前的假外交官)就会加入。去宝石屋对话可以得到《人形の骑士 第18卷》。前往西边的セルバート，途中的黄砂の道可以找到“海の宝珠31”。セルバート左边的宝箱中可以找到“海の宝珠97”，宝箱背面有“海の宝珠100”。先去最上方的洞穴中，出来时会发生剧情。去北方的礼拜堂前和战士シドール对话，离开时发生剧情，得到“岩柱の键”。从礼拜堂进入熔岩窟，使用“岩柱の键”打开右边的门，调查中央的柱子，这样一来原本下方挡路的障碍就会消失了，之后用这种方法就可以一路前进。途中有个宝箱中可以得到“海の宝珠98”，再次调查会发现“海の宝珠101”。一路来到地下遗迹，得到共鸣石“炎”，继续前进发生剧情。回到オアシス，与酒场的元缔め对话后去东北的破屋得到共鸣石“暗”。此时去エネド的酒场和フィン对话可以得到《诈欺师ブロード 第9卷》，途中有“海の宝珠32”。

回到グリム桥的地下洞窟，在曾与石盘战斗过的地方再次进行战斗，相同属性的石板必须用相同属性的共鸣魔法攻击。前进后会与六种属性的精灵战斗，这时就需要用相克属性来攻击了，胜利后继续前进得到共鸣石“精灵”。回オアシス，在酒场和ガートン对话然后前往セルバート。去礼拜堂会与5个木人兵发生战斗，前进发生剧情。前往南方的エネド，道具屋中可以买到《人形の骑士 第19卷》，发生战斗后去港口，本章结束。

第5章 暗に向かう狂诗曲

发生剧情后来到ゲザルク，右下角树林中的宝箱中可以得到“角つき兜”，见到キシュカ后去东边的民家再和他对话可以得到《人形の骑士 第20卷》。西北方屋子的后面有个宝箱，其中有“海の宝珠52”。

来到村子下方，发现已经被士兵占领不能出村了，去上方的长老家前发生剧情后进入长老家。在下方的围墙边找到キシュカ后去长老家下方的ラクーン婆婆家，接着就可以在村子下方的出口发生剧情。再次去长老家发生剧情，与ラクーン婆婆对话得到“クロトの丝”，回长老家地下室发生剧情就可以从村子离开了。

去クルダ途中的宝箱中可以得到“海の宝珠5”以及一个音叉。来到クルダ后，和各个屋子中的ヌメロス兵士对话会得到几份报告，将它们交给右下房间中的士兵。来到二楼发生剧情后与监督对话回到一楼，此时在村子的宝箱中可以找到“海の宝珠”85及58，道具屋中买到《人形の骑士 第21卷》。之后来到交换屋的地下可以和帕尔曼汇合，从村子西南方的小门离开。

回到ゲザルク，与ルナルド爷爷对话(ラクーン婆婆家右侧)可以得到“ロイヤルハーブティ”，将它交给帕尔曼。来到镜の洞窟，将道路两侧的地板和宝箱调成左右对称，在尽头会和自己的影子发生战斗，胜利后在宝箱中得到共鸣石“镜”。回到クルダ得知ゲザルク被袭击的消息，赶紧赶回去吧。来到キシュカ家会和木人兵发生战斗，然后必须将村子中的木人兵全部打倒，之后就可以再次去キシュカ家发生剧情了。

回到クルダ，来到交换屋地下和帕尔曼对话他就会加入，前进破坏动力装置，上二楼和木人兵战斗，得到共鸣石“户惑い”。继续前进和大使战斗，战斗后在右边的房间中找到爱妲，到左边的门口会见到帕尔曼发生剧情。前往ブカサス，途中得到“海の宝珠93”，到达ブカサス后会和假木人兵发生战斗。在道具屋中可以买到《人形の骑士 第22卷》，ブカサス街道的宝箱中可以得到“海の宝珠”45、73(再次调查)、71及90。与ナェサ队长对话加入军队，与其右边屋子里的老士兵对话后调查柜子换上衣服，再次和队长对话。去中间城里地下(右边的楼梯下去，左边下去会来到武器库，里面有不少宝箱)的厨房拿饭菜，带上桌子上的饭菜给城里的ゼノン、ネクロス以及镇上下方房间中的ナレサ

队长送饭。之后要将饭菜送到南方的实验室交给研究员，离开时他们会让你去城里的资料室拿3本书来，分别为《暗の太阳》、《泥湖の原生生物》和《キメラの研究》。在城中的资料室调查过后回去把书交给那个研究员，之后回到厨房和厨师对话。与队长所在房间左边的士兵对话，来到地下进入泥泞洞窟，其中可以找到“海の宝珠”8和104(背面)，在尽头得到共鸣石“泥泞”，之后回去将共鸣石交给ナレサ队长。去城外左边的沙龙和バーテン对话，这样就可以到城中右边的牢房中去见阿莉娅了，之后发生事件全员被捕，牢房中的宝箱可以得到“海の宝珠27”。来到实验室下方的实验处发生战斗，胜利后得到“音の记忆の欠片30”。

第6章 过ぎた日の夜想曲

开始时会从队长处得到共鸣石“泥泞”和“爱”，约翰、爱妲、帕尔曼离队，阿莉娅、前作主角麦尔和艾文加入。前往东边的关所，途中的宝箱中可以得到“海の宝珠7”。来到关所解决掉木人兵，和ヤッジ对话可以得到《诈欺师ブロード 第10卷》。与小姐交谈后办理出国手续，前往グラバドル城。刚来到グラバドル，阿莉娅就昏倒了，去スレイド外交官家中休息吧。

与左下民家的アハト对话可以得到“魔女之岛现象”的情报，前往グラバトル城北壁和お调子者の新兵对话发生剧情。回到城中时木人兵又出现了，打退后回到外交官家中，阿莉娅已经复原了。来到城中东边的房间和スティグマ对话，阿莉娅再次离队，在下方的图书馆中找到她，顺便调查一下书吧，此时和里面的司书对话还能得到《诈欺师ブロード 第11卷》。将书全部看完后跟着阿莉娅出门，来到地下再次调查书架，宝箱中得到“海の宝珠12”。之后跟着她来到左方的历の部屋，宝箱中得到“海の宝珠28”，要回到地面时阿莉娅再次晕倒。

前往地图东边的バドル洞窟，洞中有处密道，其中会获得不少宝箱。

途中迪奥尔(デュオール)王子加入，深处会和大型木人兵战斗。回到グラバトル城，会从王子处得到共鸣石“刻”，艾文、麦尔离队，米契尔、托马斯加入。

前往レクト岛，进入洞窟后去地下能发现三个宝箱。前进会发现由星星月亮地板构成的机关，前三处机关只要踩着亮色的地板走就可以了，第四处注意不要踩在有裂痕的地板上，最后一处则要求踩在发亮的完整地板上。登上废墟后在左上方的山崖上可以找到《诈欺师ブロード 第12卷》。在废墟右边女神像旁以及山顶的女神像处找到クサビ，然后就可以登山了。在山顶和旧式木人兵战斗，调查宝箱得到共鸣石“隐者”，回到船上后进入下一章。

第7章 异界の月の镇魂歌

准备就绪后前往异界アプロート，在村子北方发生剧情，之后和西北民家中的老婆婆对话。回到港口处和异界的老人对话，之后就可以去北边的女王宫了。途径化石树の森时可以发现很多宝物，有一处宝箱背面有“海の宝珠49”。途中遇到的三名刺客会放出一批魔兽，绿色魔兽要用物理攻击，蓝色的则要用魔法攻击。来到エスフィン背面的女王宫，会被门卫

DM-SMV

拦住，回到エスフィン入口处的民家和其中的女性对话，然后去森林入口的树墩处调查就可以得到橙色的甲虫。回到エスフィン入口处的民家，和头上有红色叹号的男子对话就可以进入王宫了。进入王宫后去右边的房间，侍者会带你去见女王。王宫中的宝箱不要忘记取，其中有“海の宝珠”66、86和92。去一层东北的房间，调查书架后方后可以休息。去城中的书库调查书架可以更新年表，之后和女王陛下对话后就可以离开了。

回到船上和托马斯对话，坐船前去リコンヌ，经过长夜の地，其中有个宝箱再次调查可以得到“海の宝珠47”，另一个宝箱再次调查则有“海の宝珠50”。

来到古の遗迹，此时需要寻找到4块石头并将它们放置于台座上结界才能解除，这样之前遗迹中无法取得的宝箱就可以取到了。遗迹左右两边都有回复点，其中右边的回复点继续前进可以在宝箱中得到强力武器“レゾナブレード”。通过遗迹往前走就可以来到レオーネの小屋和レオーネ见面了，见面后得到“铁の键”，回到遗迹右上方用钥匙打开原本锁住的宝箱得到“レゾナストーン”，再次调查能够得到“海の宝珠51”。在回小屋的途中会与三名刺客召唤出来的魔兽发生战斗，回到小屋与刺客战斗。回到エスフィン和女王见面，在从森林离开时发生战斗，胜利后得到共鸣石“诞生”。

最终章 大海に响く奏鸣曲

一开始只能控制马克贝因一人，离开谒见室后去右边看望阿莉娅。如果之间收集齐了全12卷《诈欺师ブロード》的话，此时去图书馆和司书对话就可以交换到强力武器“マグノリアの弩”。离开王城时会见到帕尔曼和爱妲，之后发生剧情，迪奥尔和阿莉娅加入。

来到王城地下与スティグマ交谈进入里面的房间，一直往地下迷宫深处前进，宝箱中有“海の宝珠54”，另外有些强力的装备也不要错过。来到一处有海水的房间时发生剧情，调查左边墙壁上的牌子后继续前进，在气压调整室迪奥尔王子离队，之后回到刚才有海水的房间就可以继续前进来到海底洞窟了。海底洞窟中有回复点可以利用，宝箱中有“海の宝珠61”。来到水の回廊会和弗特等人的大部队汇合。接下去就要根据牌子上的要求来利用共鸣魔法了，碰到一些攻击性共鸣魔法要求的话必须装备相应的共鸣石发动合奏魔法，而“召唤されし友を信じよ”则要求玩家装备共鸣石来发动精灵魔法。

来到水の玉座后发生剧情，此时从上方的台阶继续前进就是最终BOSS战了，再此之前我们可以先回到グラバドル城去准备一下。如果之前收集完毕了全部《人形の骑士》，和城中酒场的エーシル对话就可以从“苍骑士の剑”、“黑法师の手甲”及“红莲の爪”等三种武器中选择一种来交换。另外，在天の回廊的音叉旁的宝箱中可以找到“海の宝珠”34和40(再次调查)。

一切准备就绪后就可以去挑战最终BOSSスティグマ了，之后是两场连续战斗。第一场战斗中，スティグマ会召唤出两个分身来(会用A和B表示)，注意他的本体可以用物理攻击，而分身则必须用魔法攻击才能造成伤害。战斗过后是与变身后的スティグマ战斗，它的左手要用物理攻击来打，右手用魔法来打，当其露出头部后则用必杀技和精灵魔法围攻他吧。鉴于他的攻击次数非常多，因此要注意用必杀技来取消他的行动，实在打不过就事先装备好自动复活的リザレクリング吧，等级的话有个40级左右就差不多了。

经过漫长的战斗后终于迎来了故事的尾声，在看完制作名单后会生成一个通关记录，下次读取它就可以开始二周目了。二周目不但会保留金钱、装备、道具、海の宝珠等重要物品，而且主要角色在通关时的等级也会继承，这样进行游戏时就省事多了。另外，二周目时会出现不少一周目时不会出现的宝箱，其中包含了大量一周目时无法取得的“音の记忆の欠片”和“海の宝珠”，想要完美收集的玩家可不要错过了！

火热秘技

GBA 铸剑物语 初始之石

日版 | 游戏原名 サモンナイト クラフトソード物语 はじまりの石

◆隐藏人物出现方法

通关后，进入おまけ模式，在主画面顺序输入“R、←、L、→、↓、B、↑、SELECT、BBB、START”，听到音效则代表成功，这样就能使用所有在官方活动通讯下载才能入手的隐藏人物。很多玩家都想使用的迷之少女ミューノ终于出现了，不过只限于おまけ模式使用，正常游戏中去ミシュースの废墟找ミューノ可与她对战，破坏武器入手两个肉球の化石；此外，おまけ模式里还增加了“超バトルアタック”模式，可选择前作登场过的ガンヴァルド、ガンヴァルド改、ボルガノ三个超级召唤兽进行对战。

——kenyo

PSP 街头霸王 ZERO3 ↑↑

日版/美版 | 游戏原名 STREET FIGHTER ZERO3 ↑↑

◆开启“EX–M.Bison“和“Final–Vega”

完成”街机模式“一遍后，在人物选择画面，按住“Select”键后便可以选择拜森或维加。

注意：Final–Vega 不能在所有模式下使用。

◆开启“真豪鬼”

使用杀意隆完成“街机模式”一遍，然后在人物选择画面处，选定豪鬼后按住“Select 键”便能选出。

NDS 死神BLEACH DS 驰骋苍天的命运

日版 | 游戏原名 BLEACH DS 苍天に驱ける运命

▲联动成功后，画面中会出现提示。50万，发财了。

◆与 GBA 版的联动

这次NDS版的《死神》素质真的很不错，打起来格外爽快，这里给大家提供一条秘技，如果你有GBA 版《死神 BLEACH 血染尸魂界》的卡带，那么将它插入 NDS，然后运行 NDS 版，进入游戏后你会发现，竟然一下子就获得了 50 万元，SEGA 还真厚道啊！有了这么多钱，足够你在浦原商店里挥霍一番了。

——虚一护

发送编码 1251 到 958867311（移动）/92190511（联通）可收费本文至“X 档案”。

NDS Nintendo DS

钢铁之羽

日 版 | 游戏原名 アイアンフェザー

◆礼品密码

那些虫鱼石除了平时在地图上多留意地上的闪光点以外，还可以在露营时点击威兹输入密码获得。下面是我收集到的密码及其获得物品的对照表格。

——泉·疾风

密码	对应物品名	密码	对应物品名
つおちずほつきふ	キラバリー	ーザエフンアイア	オオキトンボ
れをもおじれね1	セルバリー	10と0にてえと	カツオ
をずてせてはみづ	キラバリーオ	よへ9せゆう57	アジ
じた2ざよらだづ	キラーアン	めずよがり1てせ	イワシ
ぬかへぬめふ7る	セルーアン	8なぬるえ628	カレイ
8すかるえをしが	キラバリアン	げあよ4さぎんし	タツノオトシゴ
ぢづあ9は6ぎる	アックアルガ	じたけひき9だづ	ネオンテトラ
ちよんんほめの3	ディフアルガ	づのた60むるか	ヤマメ
ごてす3ちざほつ	アックサルガ	きろあぢすへ1む	ウナギ
つお28ほつきま	ディフサルガ	をげてせうみへふ	ブルーギル
げむとざさぎんし	火弹	8へぬるえへがゆ	ピラルク
7け8らよひむひ	火弹	ぬす4や6ほ7る	タコ鱼
1ごと0にひすや	水弹	えがせこすちさて	バタフライフィッシュ
ごさえ5ちたりし	ケロケロさま	よへ97ももつ6	アンコウ
よへ9よむみ57	水弹	れをひ0げざに1	マンボウ
ぬか0ぬ7ほ7る	风弹	7あとりよひたし	イワナ
めんもがり1てだ	风弹	え0ず8かちさも	オニカサゴ
8へぬるえを4が	土弹	ごらす3ちざせお	フグ
え8つしすちさひ	土弹	よへ95みふ57	エンゼルフィッシュ
れむいへじれねね	爆弹岩	ききをろたへ1せ	ガーネット
ちよんじほめの3	カブトムシ	けう9おされはね	アメシスト
づじの60むるら	ノコギリクワガタ	1ほへ8ずひわ9	パール
ごてす3ちざよま	モンシロチョウ	ちよせすほ3ま3	サードオニキス
つお28ほつらて	キアゲハ	れをもら3ごに1	ボルダーオパール
れを4にじざに1	ヒメアカタテハ	ぢぬはさは6みと	ブラック・オパール
じたほらもらだづ	タガメ	ちよん5る2ま3	ゴールド
に10つさしし6	アキアカネ	をげてせもおみひ	ヒデナイト
をげてせて7みひ	タマムシ	え0つしすちさご	ただの石
ぬよを7めふ7る	ゴマダラカミキリ	つおちすほつがせ	アレキサンドライド
ぢづあ9は699	クロオオアリ	けうぎいされはあ	ヒスイ
げおづ2さぎんわ	ヘラクレスオオツノカブト	ごさた3ちざはこ	ダイヤモンド
をずてせてととせ	スズムシ	つへ88ほつがあ	ウォーター・オパール
けうぎいされれ3	ネプチューンオオツノカブト	よへ95ねせ57	スター・サファイア
けう9おされこふ	ニジイロクワガタ	げなせ2さぎんわ	ホワイナ・オパール
えうつ5かちさも	タランチュラ	れをさ73るね1	ラピス・ラズリ
きうをぢすへ1な	サソリ	つへぬずほつ0づ	シトリン
ちよほへるむの3	パプアキンイロクワガタ	1ほへんわみわ9	エメラルド

话梅杂志&3DM-SMV

文 马修

《激·战国无双》补完篇

——最终武器终级研究+全部技能习得方法

《激·战国无双》是一款让人欲罢不能的好游戏！在《掌机王SP》31辑和《PSP专辑》第1辑，我们给大家介绍了游戏的系统、关卡流程以及马修自己与众玩家拿到武器的大致方法。本篇补完研究中，将为大家介绍官方的最终武器入手方法及最强四级武器的收集，并奉上全部武将技能的取得方法。

初始四级武器数值及入手方法

真田幸村 炼枪赫罗汉

基本功击力	57
属性	红莲
长度	320CM
附加效果	
体力	+50
攻击力	+70
智力	+72
无双增加量	+65

取得关卡：真·东方武士团篇－近几攻略战

条件：20回合内，直江兼续和榊原康政生存，击败信长以外的全部武将后宝藏出现。

要点：无。

前田庆次 刚锋仁王尊

基本功击力	60
属性	闪光
长度	350CM
附加效果	
体力	+48
攻击力	+71
无双增加量	+68
移动力	+42

取得关卡：前田庆次篇－北陆放浪战

条件：4回合内使用水祸计符发动水计，将上条政繁和直江兼续外的敌将全部击破后，击破出阵的上杉谦信。

要点：用最快速度向右前进压制敌方中间诘所，得到水祸计符。

织田信长 神灭第六天

基本功击力	58
属性	夜叉
长度	170CM
附加效果	
无双	+50
无双增加量	+70
攻击范围	+73
移动力	+50

取得关卡：织田军天下统一篇－奥州征伐

条件：我方武将全员生存的条件下，将上杉谦信或真田幸村所守的诘所占领后，宝藏出现。

要点：带一个有早驱·天能力的副将，开始后用雪崩计炸开左数第一个雪山后立即使用乱世疾风，不用管苦战中的前田利家，绕道上去直接杀奔真田幸村驻守的诘所。

话梅杂志&3DM-SMV

明智光秀 罗刹刃金狼

基本攻击力	57
属性	闪光
长度	160CM
附加效果	
攻击力	+68
防御力	+71
智力	+69
无双增加量	+64

取得关卡：光秀·兰丸篇－山阳攻略战

条件：15 回合内令小早川隆景逃亡，宝藏出现。

要点：最好带一个有早驱·天能力的副将。吉川元春出现后，不要去消灭他，继续挨个诘所占领。

阿市 琉璃弁天·菊

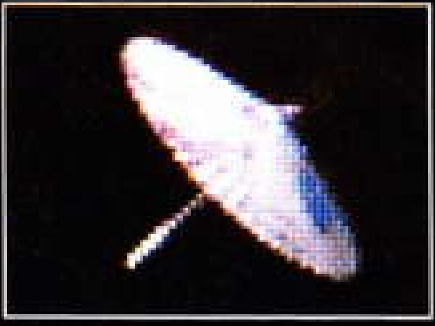
基本攻击力	55
属性	闪光
长度	50CM
附加效果	
攻击力	+66
防御力	+72
无双增加量	+68
移动力	+42

取得关卡：织田军团篇－姊川之战

条件：打开水门前击破矶野员昌和朝仓景纪后，宝藏出现。

要点：带两个“早驱·天”副将和一个“结界·天”副将，用金缚符和乱世疾风符争取时间。注意不要用水祸计让本多忠胜和明智光秀杀出来。

阿国 宝藏吉祥天



基本攻击力	56
属性	红莲
长度	130CM
附加效果	
体力	+50
无双增加量	+71
攻击范围	+73
移动力	+48

取得关卡：五右卫门·阿国篇－京洛逃亡战

条件：15 回合内击破羽柴秀吉。

要点：羽柴秀吉要在玩家找到全部隐藏宝藏后才会和明智光秀一起出现，关卡中的宝藏是以某种字母或汉字来排列的（以ω居多，有时还会是汉字“五”）。

石川五右卫门 碎城舞狮子

基本攻击力	59
属性	闪光
长度	180CM
附加效果	
体力	+50
攻击力	+68
攻击范围	+72
移动力	+47

取得关卡：五右卫门·阿国篇－四条河原倾奇舞

条件：将复活的10个倾奇者击破后，宝藏出现。

要点：取得发破计和水门计后，自己站到浅水处（足利义明右方），再使用水门计，五右卫门就会被冲至右下方才能和阿国合流，否则阿国会被败走。制压全部阵地和诘所后，上方诘所开始不停出现复活的倾奇者。

上杉谦信 焰光毗沙门天

基本攻击力	58
属性	冻牙
长度	200CM
附加效果	
体力	+50
攻击力	+66
智力	+72
攻击范围	+73

取得关卡：毗沙门天激斗篇－关东挟击战

条件：10天内击破北条氏照和北条氏政，然后将出现的长野业正击破。

要点：取得武器的要点就是速度，也就是说在武田尚未把纠缠他的侍大将灭掉前赶到与之合流（第 5 天），灭掉侍大将取得优评价后下回合即可立刻占领右上诘所，这样第 10 天与本多忠胜合流成功后长野业正才会出现。

女忍者 坏闪黑暗天女

基本攻击力：	55
属性	冻牙
长度	120CM
附加效果	
防御力	+73
无双增加量	+70
攻击范围	+72
移动力	+50

取得关卡：武田军始动篇－界倾奇者退治

条件：10 回合内制压全部诘所。

要点：就是速度。

话梅杂志&3DM-SMV

杂贺孙市 白阳八尺鸟

基本攻击力	57
属性	红莲
长度	185CM
附加效果	
无双	+50
攻击力	+70
无双增加量	+73
移动力	+50

取得关卡：杂贺孙市篇－九州脱出战

条件：10 回合内将从地图中央渡船后出现的埋伏部队全部消灭，并破坏全部炮台。

要点：1.开门计符一定要留到拿四级武器时开门用；2.在炮击范围内打败五右卫门和阿国得不到发破计符；3.要接连打败五右卫门和阿国，满足条件后才会出现宝藏。

伊达政宗 双龙阿修罗

基本攻击力	56
属性	冻牙
长度	140CM
附加效果	
防御力	+72
智力	+68
无双增加量	+72
攻击范围	+71

取得关卡：毗沙门天激斗篇－奥州镇压战

条件：10 天内用雪崩计符炸掉全部岩石。

要点：追求速度的一战，最好带上两名有“早驱·天”技能的副将。

服部半藏 冥穿摩利支天

基本攻击力	56
属性	夜叉
长度	85CM
附加效果	
无双	+48
攻击力	+68
无双增加量	+65
移动力	+50

取得关卡：德川再兴篇－伊贺抵抗战

条件：消灭风魔小次郎后，出现贵重物品信息。回到2层，制压2层右上有个蔼笼的阵地，就出现到达宝藏的隐藏楼梯。

要点：4 回合内杀掉森可诚、泷川一益、高山重友和浓姬，并在（5，5）门处进入第 3 层，风魔小次郎才会出现。

武田信玄 是大神咒

基本攻击力	59
属性	红莲
长度	80CM
附加效果	
无双	+50
智力	+75
无双增加量	+71
攻击范围	+74

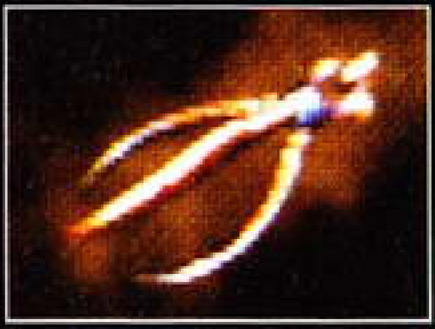
取得关卡：武田军始动篇－信玄お遍路さん

条件：按照逆时针顺序镇压各塔，占领后的塔不能再被敌人占领回去，在击破长宗我部元亲后宝藏出现。

要点：已经占领的塔一定不要再让敌人占领，切记！

浓姬 腹蛇

基本攻击力	56
属性	夜叉
长度	150CM
附加效果	
无双	+47
攻击力	+69
智力	+72
攻击范围	+73



取得关卡：织田夫妻篇－信长翻越伊贺

条件：击破五右卫门。将最右下以外诘所全部占领后，打败杂贺孙市。

要点：见将即杀、见敌诘所就占领。

森兰丸 鬼迅护法天童

基本攻击力：	58
属性	冻牙
长度	220CM
附加效果	
攻击力	+66
防御力	+71
智力	+70
无双增加量	+68

取得关卡：光秀·兰丸篇－九州攻略战

条件：岛津义久出来时，六名初期敌将最少被各消灭一次的话，宝藏就会出现。

要点：注意用术符支援其他诘所，推荐带有两个早驱·天的副将和一个守战·天的副将，最好从左上开始消灭。（大宗友麟被NPC消灭后会装死，直到岛津义久到达前都不会出现。）

话梅杂志&3DM-SMV

羽柴秀吉 三界斗战文殊

基本攻击力	55
属性	闪光
长度	315CM
附加效果	
攻击力	+67
防御力	+70
智力	+73
攻击范围	+74

取得关卡：羽柴秀吉篇－九州征伐

条件：岛津义久出来时，己方武将无一败退，宝藏就会出现。

要点：就是来回援助各个己方武将并击破敌将，可以参照森兰丸的副将技能配置。

本多忠胜 烈枪降暗魔

基本攻击力	60
属性	红莲
长度	350CM
附加效果	
体力	+47
攻击力	+66
智力	+72
攻击范围	+50

取得关卡：德川军天下统一篇－信浓诀别战

条件：千人斩达成即出现宝藏。

要点：无。

今川义元 凤眼光明遍照

基本攻击力	57
属性	夜叉
长度	170CM
附加效果	
体力	+48
攻击力	+68
智力	+68
攻击范围	+70

取得关卡：毗沙门天激斗篇－姊川脱出战

条件：伊达政宗和上杉谦信20天内成功脱出。

要点：建议最少带一个有早驱·天技能的副将。

稻姬 清丽天弓爱染

基本攻击力	56
属性	冻牙
长度	280CM
附加效果	
无双	+50
攻击力	+70
智力	+73
无双增加量	+71

取得关卡：德川军天下统一篇－三河离反战

条件：12回合内由玩家亲手击破高坂昌信、内藤昌（曲豆）、山县昌景和马场信房。

要点：带上早驱·天和结界·天技能的副将，用术符来争取亲手消灭敌将的机会。

最强武器收集之旅

在《PSP专辑》中，马修曾告诉大家，游戏中不仅仅有一把属性加成都一样的四级武器，拿到了最初的四级武器后，游戏中任何一个难度下的任何关卡取得的任何一个桐箱中都有可能是四级武器，且加成属性与最初的不同。这也就使玩家开始了收集最强武器之旅。

首先，我们已经确定，四级武器的出现几率和关卡的序数及游戏的难度有直接关系。关系如下表：

关卡难度	难易度（难）		难易度（地狱）	
高级武器	三级	四级	三级	四级
★☆☆☆☆☆ ★★☆☆☆☆	7%	4%	20%	10%
★★★☆☆☆ ★★★★☆☆	10%	8%	20%	10%
★★★★★☆ ★★★★★★	10%	8%	40%	20%

从左表我们看出，即使是地狱难度的6星难度关卡，四级武器的获得概率也不过是20%，且武器加成未定。

话梅杂志&3DM-SMV

如果再想提高四级武器入手概率，就需要用武将本身的技能千里眼及副将技能目利き及大吉了。需要三个技能如表格：

副将技能	大吉	令武将运气大增、获得高级道具的几率很高。
	目利き	容易得到加成效果高的武器。
武将技能	千里眼	更容易发现珍贵道具。

从上表看出，想收集到强力武器，目利き和大吉都是必要的。这两个技能的最高叠加效果为3，也就是说即使你带了4个拥有目利き（或大吉）的副将，其结果还是3人的修正效果。实际上，拥有这两个技能的副将也都只有三个：拥有目利き技能的副将为今川义元、松永久秀和细川藤孝，拥有大吉技能的副将是刘备、山中鹿之介和藤堂高虎。

然而大家知道，副将每次最多只能带四名，带上3个目利き或3个大吉副将，势必都使另外的技能效果被削弱，这个要看实际收集武器时的需要了。当然，拥有两种技能的副将各带两名也是折衷的搭配方法。

另外，虽然地狱难度下5星以上难度关卡得到四级武器的几率有20%，但难度也相当高，打起来非常耗时，因此，还是去地狱难度四星以下关卡去拿武器吧。

虽然官方的最强武器收集方法中没有提到杀敌数与四级武器出现几率有关，但从马修个人经验还看，杀过1100人时四级武器的出现几率会更高。最后祝大家收集愉快。

全部武将技能习得方法

武将技能有猛攻、武技、护身和属性四大类，习得途径包括取得武艺书、升级习得及自带技能，各技能效果请参看《掌机王SP》31辑或《PSP专辑》第1辑。

武艺书入手关卡一览

为简化起见，下表中武艺书所取得的关卡按织田军、东方武士团和西方武士团在模拟演武模式中的顺序与关卡在章节中的序号为序，如织田军团篇第二关姊川之战即简称为“织1-2”，真·东方武士团的近几攻攻略战则简称为“东5-1”。德川军再兴篇和德川军天下统一篇都归入东方武士团章节，分别为“东3”和“东6”。

	武艺书	取得关卡
猛攻	激昂	织1-2、东1-1、东3-1、西2-1、西3-1
	居合	织2-2、织3-2、织4-2、织5-1、东2-2、东3-3、东4-1、西2-2、西3-2
	怒发	织2-2、织3-2、织4-1、织5-2、东2-2、东3-3、东4-2、西2-2、西3-1
	硬骨	织1-2、东1-1、东3-1、西4-1
	铁壁	织6-1、东2-3、东3-3、东4-3、西2-2、西3-2
	一の太刀	织2-2、织3-2、织4-2、织5-2、东2-1、东3-2、东4-3、西2-1、西3-2
	烈破	织6-2、东3-2、东4-3、东6-2、西4-2
	霞割り	织6-1、东2-3、东4-3、东6-1、西4-1
武技	虎乱	织2-1、织3-1、织4-2、织5-2、东2-3、东3-3、东4-1、西4-1
	练气	织2-1、织3-1、织4-1、织5-1、东1-2、东3-2、西2-2、西3-1
	皆传	无双的继承者们
	无刀取り	织6-2、东5-1、西4-1
	乱击	织6-2、东1-2、东3-2、西1-1
	一闪	织6-1、东2-3、东4-2、东6-2、西4-1
	我流	织6-1、东5-1、西4-2
护身	忍耐	织2-2、东1-2、东3-2、西1-1
	千里眼	织2-1、织3-1、织4-1、织5-1、东20-2、东3-3、东4-1、西2-2、西3-1
	药活	织2-2、东2-2、东3-1、东4-2、西2-2、西3-1
	燕返し	织2-1、织3-1、织4-1、织5-1、东1-2、东3-3、西4-2
	脱兔	织1-1、东2-1、东3-1、东4-2、西1-1
	意地	织6-1、东2-2、东4-1、西6-1、西4-1
	蜻蛉返り	织1-2、东1-1、东3-2、西1-1
	いなし	织6-2、东5-2、西4-2
	逃げ水	无双的继承者们
	见切	织2-1、织3-1、织4-1、织5-1、东1-1、东3-1、西4-2
属性	觉醒	织6-2、东5-2、西4-2

升级习得技能表

	技能名	习得等级
属性	袈裟斩	2
	上击	3
	气绝	6
	致命	7
	空击	9
	追讨	11
	落击	12
	卷讨	13
	加护	14

自有技能

	技能名	持有者
属性	八双跳び	服部半藏
	八双跳び	女忍者

诂梅杂志&3DM-SMV

文 ZinniaSun2000 编 LIKY

《任天狗》、《欢迎来到动物之森》专用修改器使用详解

众所周知，NDS游戏存档由于采用了数据校检技术，直接采用类似修改PC游戏的传统方法是无法成功的，甚至还会引起存档的丢失。尤其是像《任天狗》和《欢迎 来到动物之森》这样的收集类游戏，如果用传统方法随便乱修改存档，也许你辛辛苦苦半年的成果转瞬就会赴之东流。不过永远都是道高一尺、魔高一丈，国外著名Hack Aibo已经成功破解了《任天狗》及《欢迎来到动物之森》的存档校检机制。虽然他并没有公开存档校检的算法，但却为这两款游戏制作了专用的第三方修改器。很多人都认为这款修改软件只能针对Z版使用，其实不然，对烧录卡也同样适用。下面就让我们来全面地解析一下这两款修改器的使用方法吧！

《任天狗》专用修改器

以下步骤操作前请先备份！方法参看后面的存档操作部分！

首先我们要介绍的是《任天狗》专用修改器，这款修改器其实很早就已经在网络上放出了，不过还是简要介绍一下吧！NDS端下载地址：http://www.aibohack.com/nds/trainer01.zip，PC端下载地址：http://www.aibohack.com/nds/trainer_pc.zip，分别对应在NDS上运行及PC上运行。我们先看看N D S 端的使用方法吧！将trainer01.zip文件解压缩，生成dogtrain.ds.gba和dogtrain.nds两个文件。如果是M3或SC，就直接将.nds文件copy到CF/SD上即可，如果是GBALink或EZflash，最好采用无引导模式将.gba文件烧录到卡上，采用Passme或Flashme运行即可（当然使用wifime直接传送.nds文件也是可以的），运行成功后再插入Z版卡，就可以看到如下程序界面了。（如图1）

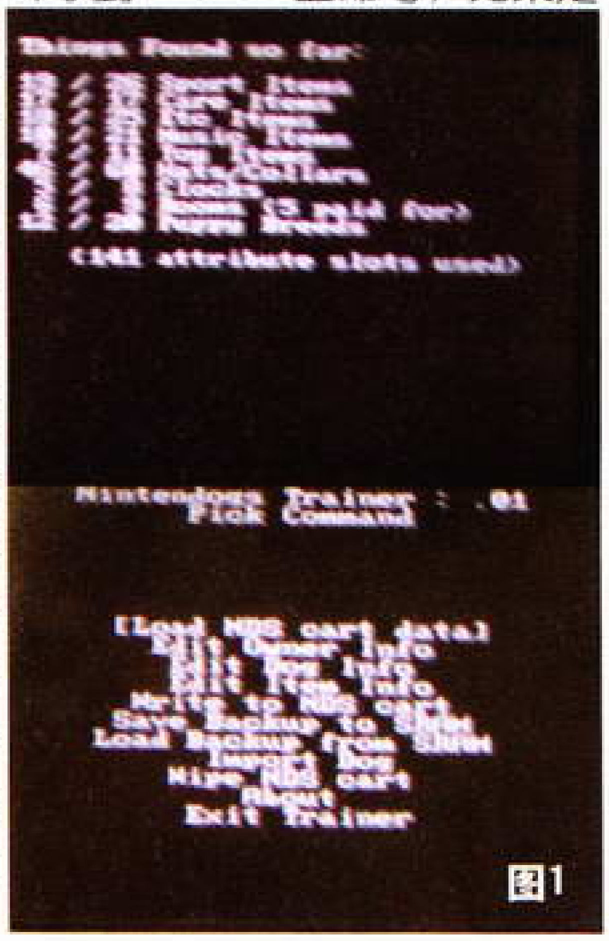


图1

Load NDS cart data：从NDS卡中读取存档信息，成功读取存档后上屏将会显示《任天狗》存档信息。

Edit Owner Info：编辑主人信息，这里可以增加金钱、游戏点数以及更换现在的房屋。

Edit Dog Info：编辑狗狗信息，选择要修改的狗狗后就可以修改它的品种、性别、颜色、大小以及技能了，还可以改出超级大的擎天狗呢！

Edit Item Info：编辑物品信息，可以拥有所有运动、抚养、其他、音乐、玩具、帽子/领结、时钟、房间、隐藏狗，或者直接选倒数第二项补齐所有自己没有的东东，一个字——狠！

Write to NDS cart：将修改后的存档写入Z卡，需要按L、R确认。

Save Backup to SRAM：将备份存档写入烧录卡GBA存档区。

Load Backup from SRAM：从烧录卡GBA存档区读取备份的狗狗进度。

Import Dog：再导入一只狗狗到存档中，如果家里已经拥有3只狗，会自动导入到旅馆中。

Wipe NDS cart：格式化Z版的存档，千万小心不要误入！

About/Exit Trainer：这个不用我说了吧！人人都知道是什么……

使用Z版的用户不需要我多说，直接修改完后选Write to NDS cart，然后L、R确认即可，再次进入游戏就会看到效果了。下面我们接着来介绍一下PC端的修改器。解压缩后运行程序，会提示选择游戏的存档，这需要首先将存档备份到电脑上，备份的方法视烧录卡不同略有区别，其中SC卡采用CF/SD存档模式的话可直接选择与游戏同名的.sav文件，M3 游戏存档可以提取成标准的256KB 文件才可以修改，方法一个是采用UltraEdit32软件在16进制模式下直接K掉地址0x00400000开始写BOOT之后的内容(如图2)，或者下载http://hp.vector.co.jp/authors/VA018359/nds/m3save2_v140_english.exe 这款

诂梅杂志&3DM-SMV

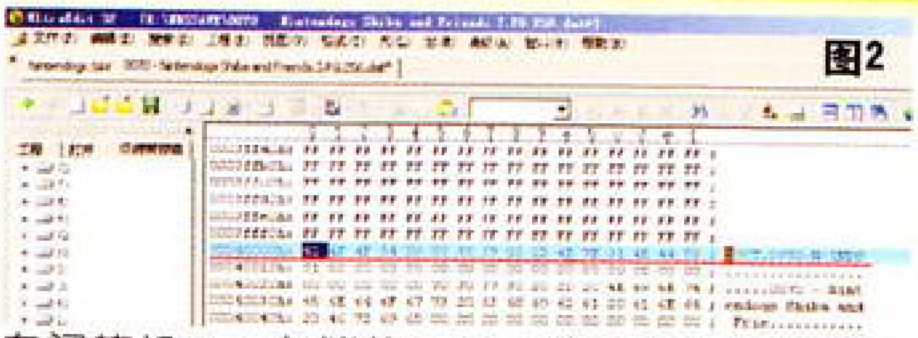


图2

专门转换M 3 存档的工具，选择狗狗存档后点“M3>>anotherSAVE export”，然后选取一个256KB大小的文件即可(如图3)(不会创建256KB文件的话就去网上随便找一个SC的游戏存档下载下来覆盖掉)，

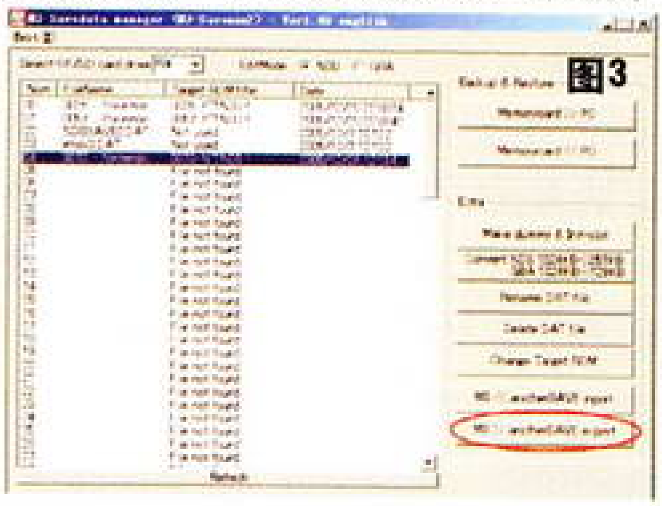


图3

当然更简单的方法是在修改器打开文件类型中直接选择M 3的.dat类型就可以省去上面的麻烦(如图4)，但在这里我们将M3存档转换为普通存档的方法介绍给大家，因为后面还会用到。GBAlink、EZflash等烧录卡存档可用烧录软件

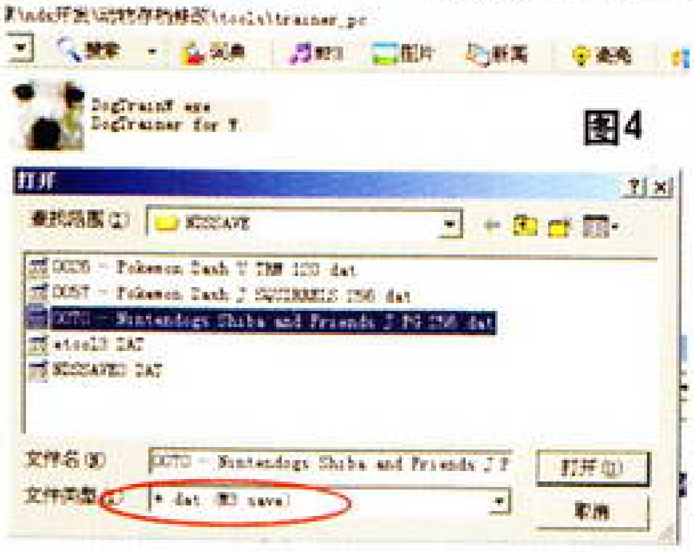


图4

备份出来。之后选择存档启动程序，修改项目基本上同NDS端修改程序相同，改完后记得点Save(如图5)，然后再按照备份存档的逆向操作将存档导回

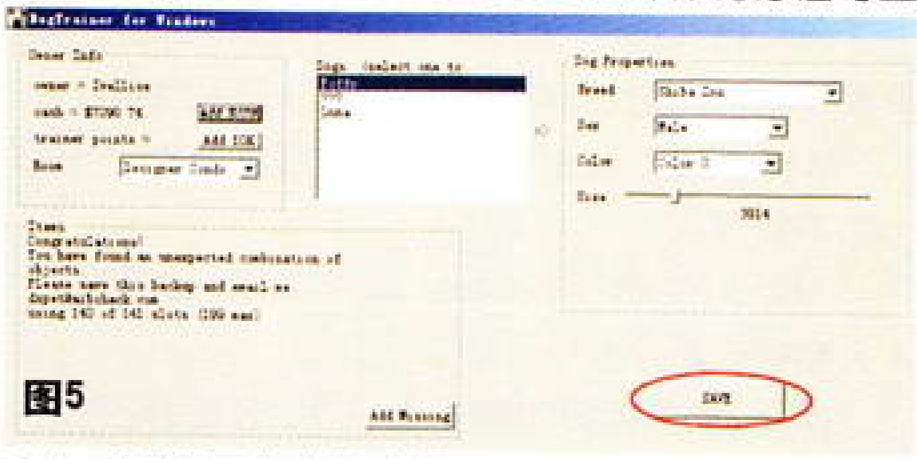


图5

去(M3用户可在存档文件后补上boot部分，或采用m3save2选M3<<anotherSAVE inport导入)，直接运行游戏就可以了。看看这只倍化狗狗(如图6)，就足以见识这款修改器功能之强大了！

图6

《欢迎来到动物之森》修改器

下面我们再来看看《欢迎来到动物之森》修改

器的使用方法，这款修改器暂时还只有NDS端。下载地址：http://www.aibohack.com/nds/animala02.zip，解压缩后依旧是两个文件，同《任天狗》修改器一样，就不再重复说明了。下面我们来看看修改器的选项功能(如图7)：

Add Cash：增加金钱100000 bells，这下还债买房都不愁了！

Golden Inventory：会将你物品栏中所有工具升级为金版，并复制第一个位置的物品填满物品栏中空白位置。

Agent Orange：清除所有村中的杂草和树木，杂草也罢了，连树也没了，光秃秃的村庄，真不知道这有什么用处……

Bull Dozer：清除村庄地上所有的物品！除了房屋、邮箱以及河流、海洋不会变被扫除以外，岩石、地下埋藏的宝物、树木等等一概都会被洗劫个一干二净，建议大家慎重使用……

Apple Seed：在地面网格状摆满苹果和桔子，不对，连水面上也会摆满，作者号称是用来测量距离的……

Rare Items：将稀少物品摆放在村庄地上。总体感觉就这个和修改金钱、升级工具比较有用的说。

还有其他的选项在介绍《任天狗》修改器中已经详细说明，总之记得改完后存盘，将修改后的信息写在Z卡上就行了。这个工具可以方便地修改Z版《欢迎来到动物之森》的存档，可是却不能直接用于烧录卡存档的修改。按照作者的习惯，很可能PC端修改器在大家看到这篇文章时已经有了，那样只需要备份存档就可以轻松修改。不过我们还是假设它不会有，来详细地介绍一下这个只能修改Z卡存档的工具如何才能修改烧录的《欢迎来到动物之森》吧！

烧录卡存档修改篇

首先当然是要说一下硬件条件，除了一块烧录卡以外(废话……)，你还需要一款采用2M存档芯片的Z卡一块，比如《任天狗》、《应援团》，再下来就是几个NDS工具软件，就可以简单搞定了。下面就让我们根据烧录卡来分别讨论修改的方法吧！

话梅杂志&3DM-SMV

1.M3的修改

使用M3的用户可以去下载一款名叫Rain的NDS存档备份软件，地址：http://www.pat.hi-ho.ne.jp/~sata68/nds/rain08.lzh，解压缩后将其拷贝到CF/SD卡上，将M3的《欢迎来到动物之森》存档提取成256KB的标准格式(方法前面有介绍)，注意存档的命名一定不要太长或混有中文、符号，并且尽量放在根目录下，而且文件后缀一定要是.sav格式，不然在恢复存档的时候很容易出问题。运行rain(图8)，然后将2M存档芯片的Z版卡插入NDS卡槽，选择第2项“RESTORE”首先将CF/SD卡上的存档写入到Z卡上。完成后重新启动

图8

NDS运行《欢迎来到动物之森》修改器，这时就可以在Z卡上读取烧录游戏的存档了，修改完成后再次启动rain(这期间千万不要启动Z卡的游戏，否则写入的进度会被Z 卡游戏删除)，选择第1 项“BACKUP”，程序会自动根据时间命名在CF/SD根目录下创建一个256KB大小的标准.sav文件(这时候最好先备份CF/SD卡上的内容，程序有时很可能破坏CF/SD上面的数据)，再将这个文件导入回M3的存档中运行游戏就可以了。其实Rain这个软件还能在M1/M2(需要使用flashme刷内核)及部分SC卡上运行，但是鉴于实用性及稳定性，我们在这里不推荐。

2.SC/GBALink/EZflash等烧录卡

之所以将它们放在一起来介绍，是因为这几款烧录卡需要使用相同的一款存档导入/备份工具——ETool，下载地址：http://nds.cmamod.com/files/ETool_v3.13.zip。解压缩后会生成很多文件夹，bin目录下是对我们有用的。首先还是将《欢迎来到动物之森》的存档备份下来，打开bin\PC目录，然后将存档拖到ETcreate.exe文件图标上执行，会生成一个64KB的.out文件(如图9)，这是压缩后的《欢迎来到动物之森》的存档。这里以SC卡为例，任意找一个gba文件，如load.gba，那么将刚刚生成的.out文件命名为load.sav，并将它们拷贝到CF/SD的同一目录下，然后将bin\DS\SuperCard\ETool3.nds文件也拷贝到CF/SD卡上，在GBA模式下运行load.gba并且在不等游戏开始就立刻重启进入NDS模式运行Etool3.nds(如图10)，这样压缩的《欢迎来到动物之森》存档就

图10

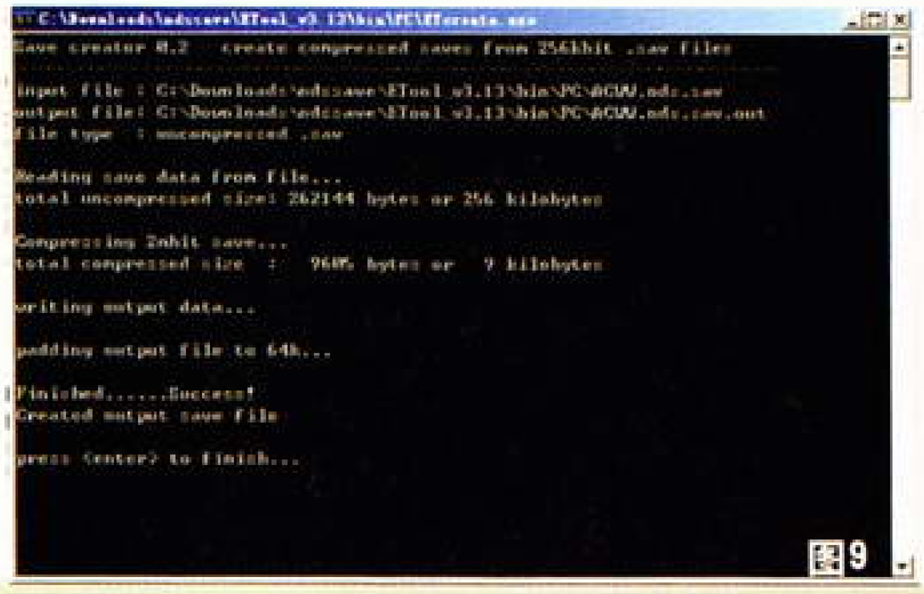


图9

会暂存在SC的SRAM上，这时插入2M的Z卡，选择“copy SRAM to EEPROM”，确定，程序就可以会自动解压存档并写入在Z卡的存档上，这时再打开《欢迎来到动物之森》修改器，修改后存档，再运行Etool3，选择“copy EEPROM to SRAM”后立即重新启动NDS，然后在SC操作界面按右进入save模式，选择load.sav将SRAM现在的数据写入，然后回到bin\PC目录，将load.sav拖入ETxtract.exe执行，会生成load.sav.out的256KB标准文件，这个就是修改后的游戏进度了。用它覆盖掉《欢迎来到动物之森》的原来的进度就OK啦！EZ/GBALink的用户最好采用无loader的模式将bin\DS\FlashCart\ETool3.ds.gba文件单独烧录，存档类型为64KB(即512Kb)，将拖入ETcreate.exe生成的.out文件通过恢复进度写入烧录卡SRAM中，直接用Flashme或passme启动NDS模式下的Etool3，剩下的部分基本上同SC修改过程。最后将解压后的存档文件恢复到《欢迎来到动物之森》的存档上就OK！

最后还是要提醒大家两点：1.做任何修改之前请先备份你的存档！2.修改游戏属于作弊行为，想想我们的地鼠老兄，由于修改游戏而导致游戏失去乐趣等后果本人概不负责！谢谢合作！

话梅杂志&3DM-SMV

文 月神侠 编 马修

梦想的延续 Goomba Color测评

GBA上出现过许多模拟器，其中包括了著名的GB模拟器Goomba。但是直到2005年底，这个已经十分完美的GB模拟器仍然有着一个最大的遗憾——不支持GBC专用游戏。很多经典的GBC末期的大作不能在GBA上体验，实在可惜。进入新的一年，在1月4日这一天，最新的Goomba改版模拟器Goomba Color Alpha 1横空出世，我们终于能在GBA上玩GBC游戏了！下面就让我来详细给大家介绍一下这个模拟器的使用方法吧。

模拟趋简介

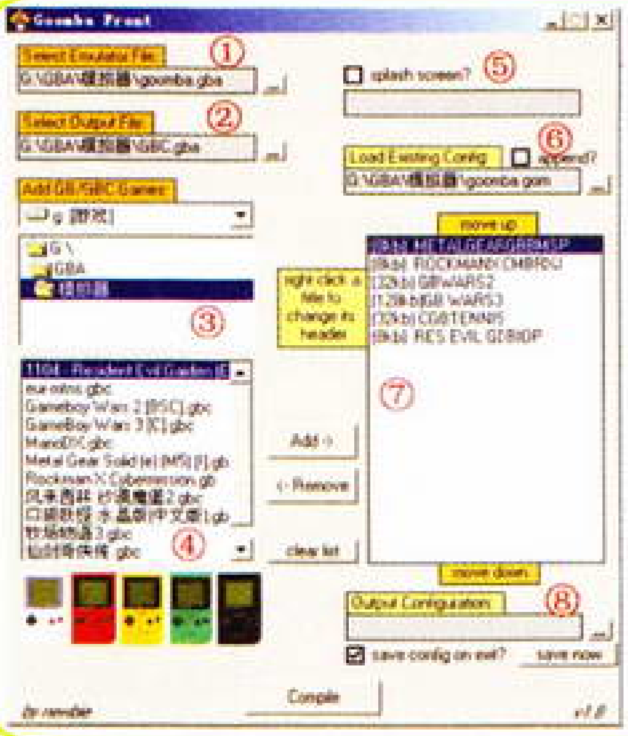
这个模拟器是在Goomba2.3版本基础上修改的一个非官方改版。原作者FluBBa现在好像把注意力都放在了研究他的GBA街机模拟器上，他的FC和SMS模拟器也好久没更新了。而修改者Dwedit可是一个高手哦，支持使用金手指的FC模拟器PocketNES就是他修改出来的，FC《重装机兵》的中文版也是他在PocketNES里添加了一个mapper使得我们可以玩到。有空可以去看看他的网站：http://dwedit.home.comcast.net。

修改者Dwedit更新得很勤快，目前最新版本是1月31日的Alpha 5版本。Alpha 5版本增加了对GBAMP的支持，如果你不是用GBAMP的话，我本人建议你还是用回Alpha 4版本效果更好。Alpha 4版本修正了《塞尔达传说 大地之章·时空之章》；Alpha 3版本修正了一些视频和图层错误，修复了一些游戏的速度，修复了SRAM存档，现在存档大小在32kb以下的游戏可以存档了，还可以选择模拟形式（GB、GBC或者GBA——这个很有用，比如说《大地之章·时空之章》里面需要GBA才能拿到的戒指，《星之海洋》里需要GB才能拿到的材料）。

模拟器下载地址：http://www.pocketheaven.com/boards/viewforum.php?f=29

汉化版：http://bbs.emu-zone.org/showthread.php?t=350332

解压后，发现压缩包里自带了一个前端工具，双击那个蘑菇图标goombafront.exe，打开。如图所示：



①选择模拟器，选择目录下的goomba.gba。
②设置输出目录和文件名，我设成GBC.gba。
③选择目录。
④选择游戏ROM，注意是要解压开的.gb或者.gbc后缀的文件，双击加入。
⑤选择生成的ROM片头，使用.raw格式，可以不用。
⑥保存设置，会生成一个goomba.gom文件。
⑦待转换的游戏ROM，前面的kb是存档大小，按右键可以重命名（不支持中文）。
⑧使用已保存的设置。
一切都选择好之后，点击下面的"Compile"，会跳出一个DOS窗口转换，一会儿就好了。

模拟效果评测

以下是笔者测试的几款GBC游戏，注意这些都是VBA的截图，实际在GBA或者NDS上玩效果会更好：

仙剑奇侠传

国人经典之作的GBC移植版。图像正常，声音正常，完美模拟！

《星之海洋》中文版

GBC末期的大作。完美运行，图像正常，声音正常，有少许贴图错误。

话梅杂志&3DM-SMV

《牧场物语3》中文版

较完美运行，贴图少许不正常，声音正常。

《口袋妖怪 水晶》中文版

能运行，地图正常，声音正常，对话和战斗时花屏。

风来的西林2 沙丘魔堡

GBC末期又一款大作，模拟得基本完美，图像正常，声音正常，对话时文字不能显示。

潜龙谍影 幽灵通天塔

“《MGS》系列”的GBC原创版本。能运行，图像正常，声音正常，图像偶尔会抖动，游戏速度会拖慢。

GB大战争2

某编的最爱。实现了完美运行，图像正常，声音也正常。但不支持游戏中手动存档，不过可以保存每回合最开始的自动存档。（马修：*^_^*）

马里奥DX

FC上的《超级马里奥兄弟》的GBC移植版。能运行，图像正常，声音正常，同屏出现多个敌人时会拖慢。

心跳回忆 文艺篇·体育篇

经典神作！图像正常，声音有点不正常，特别是开头的人声会变成一声很可怕的男声，（汗）速度也有点慢。

GB大战争3

GBC末期大作之一。完美运行，图像声音正常。但不能记录，因为这个游戏的存档大小是128kb。

目前，已知不能模拟的有经典的《金庸群侠传》，这个游戏用PSP上的GBC模拟器也玩不了，就是在电脑上也要用专用模拟器才能玩。而GB的《第二次机器人大战G》仍然不能运行……不管中文版还是日文版。

建议大家玩的时候将模拟器中“OTHER SETTINGS”里的“DOUBLE SPEED”改成“FULL”，这样可以保证任何游戏速度都完全流畅。关于存档的问题——方法是在每次存档前（第一次除外）按L+R进入manage rom选项，按select键将旧存档手动删除再纪录，否则新的进度无法存入卡带。另外，只有存档大小在32kb以下的才可以正常纪录，存档之后只要用L+R进入一下模拟器的菜单之后就可以关机了。当然了，如果您的烧录卡有硬件即时存档读档功能，那你就不必去在乎什么存档问题了。

这个GBC模拟器可以说是对广大的GBA玩家最好的新年礼物了，我们不要忘了对这些模拟器的作者说声感谢。不过存档方面还是只限于游戏自带的存档功能，模拟器的即时存档功能还不能使用。据修改者说是因为他在修改时破坏了存档文件。虽然还有一些不足，但是这个模拟器本身的出现就已经是一个奇迹了。修改者还在说明文件里提到，下一个版本会在4月1日推出。热烈期望4月1日的到来吧！（汗……）

话梅杂志&3DM-SMV

文 小超 编 马修

掌机软件大集合

冬去春来，又是崭新的一年，不知大家是否已立下了新的计划。春节期间，掌机软件业可谓热闹非凡，GBA上的GBC模拟器趋于完美，NDS模拟器也有了突破性进展。下面我们一起来看看近期掌机软件业的新闻。

Cologne——在GBA上玩Coleco Vision游戏

▲Coleco Vision是1982年发售的八位元电视游戏机。

著名软件作者FluBBa果真是永不停歇，在新的一年里他又为我们带来了GBA用Coleco Vision模拟器——Cologne。以前介绍NDS用Coleco Vision模拟器ColecoDS教程的时候，小超曾提及Coleco Vision这款古董级电视游戏机，相信大家还有印象吧。现在有了Cologne，让我们在GBA上也能一睹Coleco Vision游戏的风采。

目前Cologne可以模拟大部分Coleco Vision游戏，画面贴图正常，声音也很流畅。能够正常运行的游戏包括《Burger Time》、《Galaxian》、《Jumpman Junior》等等。少部分游戏，如《Dukes of Hazzard》、《Sir Lancelot》等则存在着按键失效、贴图不正常等错误。相信作者在以后的日子里会逐渐完善。接下来小超介绍一下Cologne的使用方法。

▲Cologne的模拟效果不错。

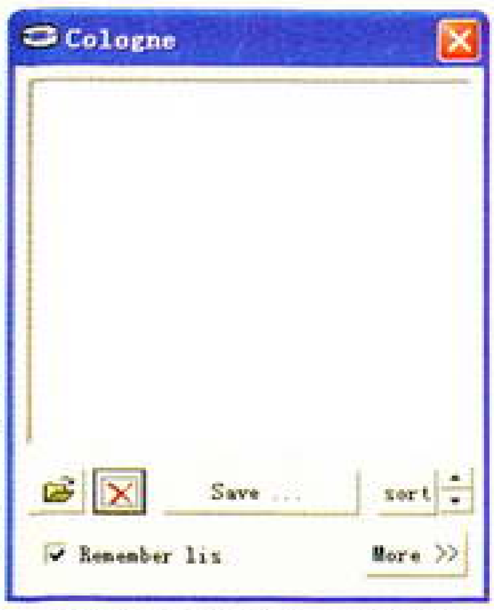
前期准备

Cologne的最新版本是1月30日推出的V0.1版。这个程序貌似是FluBBa的即兴作品，根据SMS Advance的源程序修改而来。下载地址：http://hem.passagen.se/flubba/download/Cologne01Bin.zip。喜欢GBA编程的朋友也可以下载源代码研究一番，地址为http://hem.passagen.se/flubba/download/Cologne01Src.zip。

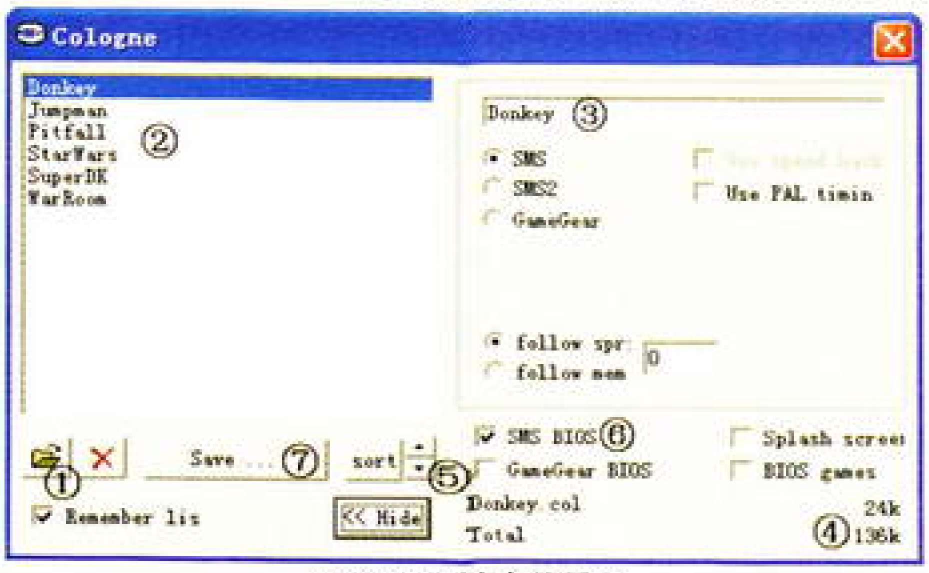
要玩游戏，首先得有ROM。由于年代久远，提供Coleco Vision ROM下载的站点非常少，大家要耐心地在网络上搜索。注意Coleco Vision的游戏ROM文件是以.col结尾。另外还需要Coleco Vision的BIOS文件，小超搜索了好久才找到，下载地址：http://www.geocities.com/mess_Bioses/Bios/coleco.zip，解压后为一个名为coleco.rom的文件。

电脑端使用方法

下面说说Cologne在电脑上的使用方法。将下载的Cologne01Bin.zip压缩包解压，运行Cologne.exe程序会出现Cologne的主界面。此时程序以简洁方式运行，点击右下的More按钮出现完整界面。Cologne是由SMS Advance修改而来，所以程序上还有



▲初次启动的Cologne以简洁方式运行。



▲Cologne的完整界面。

话梅杂志&3DM-SMV

SMS、SMS2字样的选择项，并不影响我们的其他操作。界面请见上页右下图

点击左下的打开按钮①，会打开文件添加界面。找到ROM所在目录，由于程序默认的是以.gg和.rom结尾的文件，所以要在文件类型中选择*.*，然后才可以选择以.col结尾的ROM。按住键盘Ctrl可以同时选择多个ROM文件。选择完文件后，点击打开按钮，文件会出现在程序左边的窗口中②。选择一个单独的游戏，在右边的输入框中③可以对名称进行修改，不过不支持中文游戏名。右下角会显示游戏的容量，下面的Total后则显示所有游戏的总容量④，注意不要超过烧录卡的大小。点击向上、向下的箭头⑤可以对游戏顺序进行调整。按Sort按钮能够对游戏按照字母顺序排序。

另外，我们要将SMS BIOS前面的方框勾上⑥，此时会出现BIOS选择画面。当然不是选择SMS游戏机的BIOS文件，而要选择我们刚才下载的coleco.rom文件。这一步非常重要，没有BIOS文件的话，生成的GBA ROM不能正常运行。其他选项保持默认。

一切就绪，点击Save按钮生成ROM（⑦），将生成的ROM文件拷贝到GBA烧录卡中即可。

GBA端使用方法

在GBA上运行生成的ROM，我们会有似曾相识的感觉。毕竟同为FluBBa设计的程序，Cologne和PocketNES、PCEAdvance的使用方法相似。进入后出现游戏选单画面，用十字键的上下选择游戏，按A或B开始游戏。

■游戏选单画面。

Coleco Vision实机的手柄如电话键盘一样，除了摇杆外还有12个按键。受到GBA按键的限制，Cologne并没有模拟全部的按键操作。不过好在大部分Coleco Vision游戏也并不需要这么多按键。所以实际游戏操作中，我们只需要按动十字键和A或者B就可以了。

游戏中同时按L和R会出现模拟器选单。菜单的设置、功能和PocketNES基本一致，按A确定，B退出。在Display选项中，可以调节显示设置。Display后是画面缩放，有Ucsaled不压缩、Scaled压缩等四种。Gamma是屏幕亮度调节，有五个级别。Other Settings可以对自动睡眠时间(Autosleep)、AB键交换(Swap A-B)等进行设置。按Restart可以回到系统菜单。小超注意到Cologne没有提供即时存档和读档的选项，不过再仔细想想，Coleco Vision上都是一些小游戏，也不需要存档。

▲Display选项菜单。

▲Other Settings选项菜单。

其实Coleco Vision上经典游戏不少，如《大金刚》、《太空侵略者》等等，而且画面素质基本和FC早期游戏相当。还等什么，快用Cologne体验Coleco Vision的精彩游戏吧。

▲Coleco Vision上也有不少经典游戏。

话梅杂志&3DM-SMV

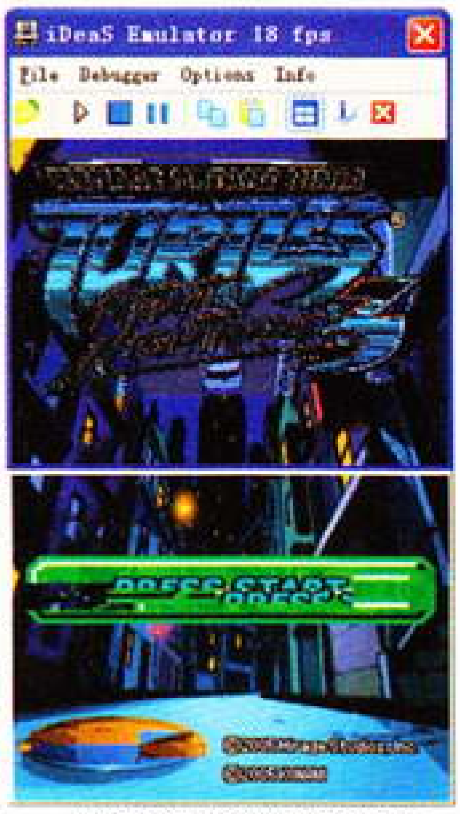
在电脑上体验NDS游戏的乐趣

新年新惊喜，久久没有突破的NDS模拟器终于取得重大进展。iDeas和DeSmuME两款模拟器已经能够运行不少商业游戏ROM，让我们能够在电脑上体验NDS游戏的乐趣。

新版iDeas揭开神秘面纱

继放出N多图片和录像后，新版iDeas终于揭开神秘面纱。iDeas在年初隆重推出V1.0.0.6版，增加了插件功能，在ARM9 CPU的BIOS中加入了swi9，并修正了ARM9 CPU的DSP错误和多个模式显示错误等等。2月4日，作者Lino又放出V1.0.0.7版，改进了触摸屏模拟和插件管理部分，并且增加了AVI录像的插件。V1.0.0.7版下载地址是http://spazioinwind.libero.it/linoma/ideas_download/ideas1007.zip。

新版本的iDeas果真没让大家失望，提升了对ROM的兼容性，能运行更多的商业游戏。包括《恶魔城 苍月的十字架》、《忍者神龟3》、《宠物鸡商店》等等。不过这里的“运行”仅仅是运行而已，很多游戏存在着这样或者那样的错误。比如《泡泡龙DS》屏幕闪烁得厉害，《生化危机 死亡寂静》花版严重；也有不少游戏运行后黑屏，像《超级碧奇公主》、《超级马力欧赛车DS》。不过目前还是有三款游戏模拟效果不错，分别是《研修医 天堂独太》、《研修医 天堂独太2 生命的天平》以及一款不出名的小游戏《精灵保龄球 1+2》。这三款游戏画面贴图基本没错误，至于声音么，暂时还只是奢望。



▲《忍者神龟3》花版严重。

▲《生化危机 死亡寂静》也能运行。

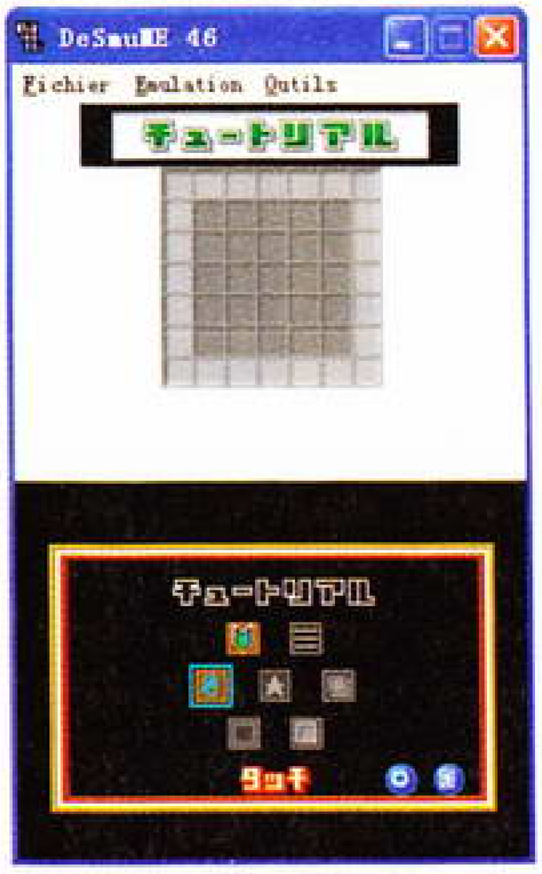
▲《精灵保龄球 1+2》贴图正常。

再大体说说iDeas的按键设置，电脑键盘的X、Z、Q、W键分别对应NDS的A、B、X、Y四个按键，键盘A、S键对应NDS的L、R，回车键是Start，Shift键则为Select。触摸屏的模拟通过鼠标实现，单击鼠标左键是点击触摸屏。不过目前iDeas对触摸屏的模拟并不完善，很多NDS游戏中不能正常使用触摸屏操作。

DeSmuME后来居上

当DeSmuME于去年12月3日初次露面时，世人对这款由法国人制作的NDS模拟器并没有给予过多关注。毕竟有iDeas、Dualis等大哥在上，没有人会相信这个小弟能有多大作为。然而在1月26日，EMU Dreams发布的一条关于DeSmuME开发进度的新闻，将无数人的目光吸引到这个NDS模拟器新秀上面来。新闻显示，新版DeSmuME已经能够运行不少NDS商业游戏，而且贴图正确。1月28日，DeSmuME终于发布了最新的V20060128版，增加了对文本背景层的支持。新版果真为大家带来惊喜，DeSmuME的模拟效果有了大幅度提升。2月8日作者又发布V20060208版，新版支持了0—5模式以及BMP图层显示。下载地址是http://yopyop156.ifrance.com/DeSmuME.zip。

目前DeSmuME已经能够运行部分NDS商业ROM。像《动物管理员》、《直感一笔》、《钻子先生DS》都能够比较正常地运行，虽然速度略慢，但贴图基本没什么错误。不过，还是有很多游戏存在着花屏、死机等错误。比如《忍者神龟3》进入后上屏背景不能显示，《JUMP超级明星大乱斗》标题画面死机等等。另外DeSmuME仅能运行2D游



▲《直感一笔》比较正常。

话梅杂志&3DM-SMV

戏，有3D贴图的游戏如《山脊赛车DS》等一概不能运行。不过与iDeas相比，无论画面还是速度，DeSmuME都要更胜一筹。

DeSmuME对触摸屏的模拟也不错，在《动物管理员》游戏中，玩家可以用鼠标直接操作。当然，DeSmuME不支持游戏声音。小超还发现了DeSmuME的一个奇怪问题，运行过程中，如果想更换游戏，最好将模拟器重新关闭再启动，直接读取的话游戏可能会运行得不正常。

▲《忍者神龟3》进入后上屏背景错误。

虽然iDeas和DeSmuME对NDS商业游戏的模拟程度仍然不高，很多游戏的运行都有问题。但比起只能运行自制程序的DSEmu、Dualis，能够显示游戏画面本身就是一个巨大进步。看来作者们已经找到了NDS硬件模拟的正确途径，以后所要做就是不断完善了。

▲《动物管理员》中可以用鼠标操纵。

MP3Play——全新NDS用MP3播放器出炉

NDS的多媒体机能正被逐步挖掘，继MoonShell后，又一个可以在NDS上播放MP3音乐的软件出炉了。这款名为MP3Play的最初版发布于1月4日，在短短一个月的时间里，作者连续更新七次。目前最新版是1月24日发布的r06。下载地址：http://www.pat.hi-ho.ne.jp/~sata68/nds/mp3play06.lzh。软件的作者为大家的老相识——SaTa，NDS正版卡存档备份软件RAIN也是他的杰作。

MP3Play自第一版就有着非常高的起点，同时支持M3-CF、SC-CF、SC-SD、GBA电影卡等诸多烧录卡，MP3的播放效果也不俗。后来的版本中，作者又加入了对M3-SD的支持，添加了音量调节、自动演奏、剩余时间、温度显示、日期显示等多种功能，并改进了MP3播放音质。

▲作者后来又加入了日期时间显示等功能。

MP3Play的使用很简单，只要将MP3PLAY.nds文件拷贝到SD或CF卡中，在NDS上运行即可。不过小超在M3-SD运行时，需要按Start以演示模式运行，按A键直接运行的话会黑屏。MP3Play能自动识别存储卡中的MP3文件，用户可以将MP3文件拷贝到存储卡的任意位置，无论是根目录还是其他目录下。

下面说说NDS上的使用方法。MP3Play启动后会将卡中存储的所有MP3文件以列表方式显示。用户用方向键的上下选择歌曲，按A键播放，B键停止播放。按Select键可以调节随机播放、按次序播放等播放模式，按Start键可以暂停歌曲，再按一下继续播放歌曲。按住R键再按方向键的上、下可以调节音量大小，音量最大为100%，最小为0%，每按一次以6%的幅度递增或递减。比较遗憾的是，MP3Play不支持NDS触摸屏，所有操作都需要通过按键完成。

▲MP3Play在NDS上的操作很简便。

播放音乐时，MP3Play下屏显示歌曲列表，上屏显示歌曲信息，包括歌曲名称、码率、容量、播放时间、总时间等等，十分详细。比较体贴的是，MP3Play还会显示当前日期、时间以及温度等信息。由于采用的是日文字库，所以MP3Play虽然能显示汉字，但不完整，个别字符不能显示。

由于使用了NDS的ARM9处理器进行音频解压，MP3Play的播放效果非常好，没有杂音，而且非常流畅。可以说在MP3播放方面，MP3Play已经能和MoonShell打成平手。希望作者在以后的版本中能加入EQ调节，并增加对更多格式的支持。

话梅杂志&3DM-SMV

文 小超　编 马修

掌机软件新闻

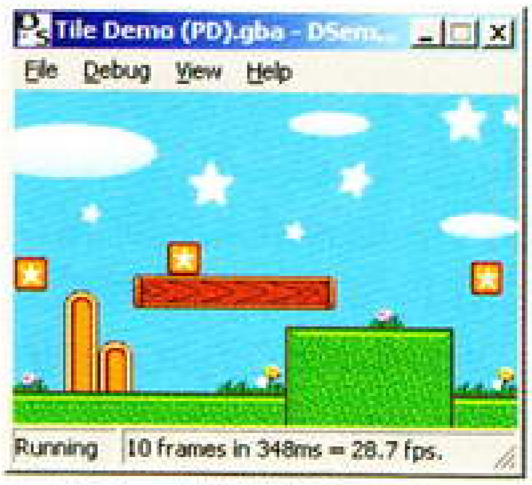
NDS软件新闻

Dualis新版发布

▲新版Dualis仍只能运行自制软件。

老牌NDS模拟器Dualis在2月7日、8日、9日三天发布了Release 13、Release 13.1、Release 13.2三个新版软件。新版修正了存在于OBJs显示、地图查看、文本模式、SWIs显示等的一系列错误。不过仍不能运行商业ROM。Release 13.2下载地址为http://dualis.1emulation.com/files/dualis-13.2.zip。

DSEmu新版推出



▲DSEmu的模拟效果仍不乐观。

NDS模拟器DSEmu在1月18日推出V0.4.10新版。新版增加了对Sprite和8位图形模式的支持，但仍不能运行任何商业游戏。下载地址：http://www.double.co.nz/nintendo_ds/dsemu-0.4.10.zip。

新NDS内核出炉

相信已经有很多朋友见识到了NDS内核Flashme的威力。现在有一个全新的名为HBfirmware的内核出炉。HBfirmware由Tew设计，功能上与Flashme相当，能够免PassMe设备玩NDS烧录游戏。不过在开机画面上，HBfirmware与Flasheme略有不同。刷过HBfirmware的NDS开机时显示四个选项，分别为NDS、Passme、GBA和Off。其中NDS是运行NDS正版卡，Passme是运行NDS烧录卡，GBA是运行GBA卡带，Off是关机。国内玩友Raeca刷过了此内核，证实没有问题。向Raeca这种大无畏的精神致敬。下载地址是http://www.cs.utah.edu/~tew/hbfirmware/hbfirmware.zip。

MoonShell频繁更新

NDS用多媒体软件MoonShell以其强大的功能吸引了不少用户。而作者也不负众望，不断对程序进行改进。自2006年1月1日发布V0.7版来，仅仅一个多月的时间内，就更新了七次版本。最新版是2月8日发布的V0.992版。下载地址是http://home.att.ne.jp/blue/moon-light/20060208_moonshell0992.zip。

经过这几次的更新，MoonShell有了较大变化。首先是支持了新的视频格式DPG，这是作者专门为NDS主机开发的视频格式，能够以更小的容量显示更清晰的画面。现在用NDS观看DPG视频的效果已经不亚于M3电影卡。DPG视频的转换可以通过dpgenc.exe程序进行。

其次增加了对M3-SD的支持，无需将媒体文件打包成NDS ROM。为了方便不同类型的用户，作者专门新增了自动拷贝程序。用户运行Setup.exe，然后选择磁盘以及语言，再点击Setup按钮即可按相关设置生成_BOOT_MP.nds文件。

▲换肤功能让MoonShell更漂亮。

另外MoonShell还改进了换肤功能，用户可以自定义上、下屏的背景图片，让程序更个性化。在程序的skins目录里内置了九种皮肤文件。用户只要将文件拷贝到SD或CF卡shell目录中即可。

话梅杂志&3DM-SMV

《动物之森》地图修改器新版推出

▲Animal Crossing Map Editor让你体验不一样的《动物之森DS》。

NDS游戏《动物之森》美版地图修改器Animal Crossing Map Editor在2月7日推出V1.3A版。新版修正了一些小BUG，并加入了新的物品。利用Animal Crossing Map Editor，我们可以在游戏中获得飞机、汽车等多种新奇道具还能修改地图。下载地址是http://www.aibohack.com/nds/acmapedit03a.zip。

用NDS打电话

NDS主机上不仅有喇叭还有麦克风，但不知大家有没有想过用NDS打电话呢？Alias Zero设计的软件Hellods就有这样的功能。使用Hellods，用户可以通过NDS的Wi-Fi功能连上互联网拨打IP电话。软件最新版本是1月14日放出的V0.1a。V0.1a并没有什么实质性的功能，但界面却看起来有模有样的。下载地址：http://www.ghzsystems.com/azero/hellods/download.php?list.3。期待作者的更新版本吧。

RAIN新版发布

NDS上的卡带记录备份软件RAIN在2月8日推出r11版。新版支持了4Mbit记录文件的备份，并完善了BB TOOL功能。下载地址：http://www.pat.hi-ho.ne.jp/~sata68/nds/rain11.lzh

fmsxDS新版发布

NDS上的MSX计算机模拟器fmsxDS在1月下旬推出V0.06版。新版增加了对卡带以及存档的支持，并加入声音调节功能。下载地址：http://www.imasy.or.jp/~ngs/emu/arc/fmsxDS_006.zip。

用NDS远程控制电脑

NDS自带的Wi-Fi功能正受到越来越多软件作者的关注。PointyRemote就是一款利用Wi-Fi对电脑进行远程控制的软件。软件最新版是2月7日发布的V0.000015a，从版本号前的0可以猜测程序完成度还相当低。下载地址为http://gchack.free.fr/DS/utils/PointyRemote/PointyRemote0.000015a.zip。

程序解压缩后后三个文件。PointyRemote.ds.gba和PointyRemote.nds是给NDS烧录卡用的，用户将其拷贝到卡带上运行即可进入控制界面。server.exe则是服务器程序，运行于电脑上。按照作者的说法，程序运行时，在NDS上屏显示WINDOWS的界面，用户可以在下屏通过触摸屏对电脑进行操作。不过当小超满怀激动将文件拷贝到M3-SD并运行，等待到的结果却是程序死锁，看来先前的猜测没有错。

GBA软件新闻

Gebea推出新版

沉寂已久的GBA模拟器Gebea在2月3日放出Release 11版。新版距离上一个版本的发布已经有整整一年的时间，提升了ARM7模拟速度并修正了IRQ和OBJ方面的错误。下载地址是http://gebea.1emulation.com/files/gebea-11.zip。Gebea的亮点在于其强大的调试功能。小超试着运行了《快打旋风One》、《超级马力兄弟A》等游戏，没有一个可以运行，看来Gebea还有很长的路要走。

▲Gebea对GBA的模拟程度还很低。

VisualBoyAdvance新版推出

最好的GBA模拟器VisualBoyAdvance在1月下旬推出V1.7.7版。新版重新整理了代码，添加了新主题，修正了GB模拟方面寄存器和金手指的错误，以及若干的小BUG。下载地址：http://files.ngemu.com/gba/vba/down-

话梅杂志&3DM-SMV

load/VBAS_BIN_WIP20062101.zip。

VBA rerecording发布

GBA游戏录像软件VBA rerecording在1月25日发布V17.1版。本版程序基于VisualboyAdvance V1.7.2，改进了暂停游戏时略过帧数显示的不足，将内存查看器的自动更新功能设置为默认，修正了WFC的静态连接。下载地址为http://emu.makii.pl/pliki_detal.php3?id=13577。

SMSAdvance新版发布

GBA用SMS、GG模拟器在1月15日和17日分别推出V1.3和V1.4两个版本。新版增加了对GG和SMS BIOS文件的支持并修正了诸多游戏的运行错误。V1.4版下载地址是http://hem.passagen.se/flubba/download/SMSAdvance14Bin.zip。

Goomba Color新版推出

GBA上的GBC模拟器Goomba Color在1月4日推出首版Alpha 1后就一发不可收拾，作者Dwedit连续进行了五次更新，最新版本是1月31日推出的Alpha 5版。目前Goomba Color已经能够在GBA上完美运行大部分GBC游戏，而且画面以彩色显示，声音也很流畅。不过软件在运行某些中文GBC游戏，如《E时代格斗》、《合金弹头》等时还存在拖慢现象。另外在即时存档方面也有些问题，超过32Kb的存档不能够存取，希望以后能改进。下载地址是http://nextgen-emulation.gx-mod.com/downloads/emulateurs/gba/gameboy/goombacolor_gbamp_alpha5.zip。

PocketNES Mapper修改版发布

虽然GBA上的FC模拟器PocketNES已经比较成熟，但模拟中文FC游戏的效果始终不完美，很多经典游戏都不能运行。国内玩友Temryu经过潜心研究，推出了PocketNES Mapper修改版，针对运行中文游戏的问题做了改进。程序目前的最新版是add V1，源代码基于PocketNES V9.98，对mapper74和mapper254的显示部分做了修正，并添加了添加mapper91、112、117、163、164、189、240、241、242、248、250的显示部分。PocketNES V9.98 Mapper add V1已经能够正常运行《赌神》、《仙剑奇侠传》、《牧场物语》等诸多中文版FC游戏。下载地址：http://bbs.emu-zone.org/showthread.php?t=355192。

目前作者正尽力对Mapper部分进行修正，新版已经支持《轰天至尊》、《四人街霸》、《荆轲新传》等游戏，作者试图攻破日版《三国志II 霸王大陆》和中文版《吞食天地3》两个游戏，真是超级期待啊。

其他软件新闻

BGB新版发布

▲BGB已经非常完美。

功能强大的GB模拟器BGB在1月5日推出V1.12版。新版修正了上一版本中图形模拟错误，修正了《塞尔达传说 时空之章》、《塞尔达传说 大地之章》两个游戏的错误，并为DMG和GBC位图边框添加了分离设置。下载地址是http://bgb.bircd.org/bgb.zip。

传说中的“NDS SP”终于现身，真名叫NDS Lite。看着新版NDS那娇巧的外形，小超真是垂涎三尺，同时不断告诫自己千万不要深陷其中。随着对NDS破解的深入，NDS软件开始驶入快车道，众多功能成熟的软件纷纷出炉，看来NDS软件的春天即将到来。最后感谢一起游(http://www.17u.com.cn)玩友的大力支持。

话梅杂志&3DM-SMV

文 Binbin30 编 铭风

PSP热点新闻追踪

狗年的新春佳节已经结束了，想必各位还在上学的玩家在这个假期中应该把以前没有玩过的PSP游戏都补了个够吧？呵呵，每年的两个长假都是学生玩家们充分游戏的时间。当国内的玩家都沉浸在新春佳节欢乐的喜庆当中时，PSP的情况最近又有什么发展呢？阅读本次的文章你就会有所了解。

一、PSP周边情况

最近PSP的市场行情不错，由于处在中国一年一度的新春佳节时期，所以PSP的销量很好。由于最近2.0的PSP存货已经所剩无几了，导致目前被降级到1.5版本的PSP价格狂涨。目前1.5普通版本(2.0降级的版本)的零售价格在2020元左右，豪华版价格在2120元左右，2.5版的普通版的价格在1680元左右，2.5豪华霸王包的价格在2280元左右。虽然1.5版本的价格比原来价格提升了太多，但是由于近期是春节时期，各位玩家也没有受到价格因素的影响而放弃购买。可能都是沾了春节的光，玩家口袋里的压岁钱也多了起来。所以在购买机器的时候也没有太在意，就当作是在替自己买春节礼物吧。从这个情况来看，也说明目前国内的消费水平的确提高了不少。

近期PSP市场周边增加了一种北通的PSP胶套产品，颜色有白色和黑色两个版本。这个PSP胶套产品特别适合手心容易出汗的玩家们购买。有了这个，你在运行PSP的时候就不会因为手心汗水太多，而影响了操作的手感和游戏的气氛了。

二、PSP破解情况

目前PSP在破解官方游戏方面还没有任何实质性的突破，不过在模拟器和自制软件领域却已经跨越了迄今为止最高的2.6版本PSP的限制。目前的模拟器和自制软件能够在任何版本的PSP主机上面不受限制地运行，把这个不可能的任务完成的国外破解高手就是Fanjita。并且Fanjita也在他的网站上面公布了能够运行在2.0以上版本的模拟器和自制软件的信息。笔者将这些信息归纳了一下，各位读者可以在下列表格中了解到详细的情况。

应用程序 1MHz Reader，Aozora text reader，Binary Clock 0.5版本，File Assistant 0.4版本，PLynx 0.82版本，PSP Calendar 0.3版本，PSP Media Center 0.87a版本，PSP Rhythm 3.0版本，PSP Set X，PSPInsider 0.9版本，PSPaint V3版本

自制游戏 69 Stopper，A Boy And His

Dog，Bird Life，Bombjack，Core，Dual Tetris 1.0版本，Dumbbell，Ghost In The Matrix 0.2版本，Go 0.6版本，Helicopter 0.01版本，In The Air(20060115版本)，Kitty Cannon Demo，LPairs 0.2版本，Life 1.0版本，LostSideDead pack，Lunar Lander 0.5版本，Mankalah，Mastermind，MinerPSP，Minerpsp alpha，PSP-ick，PSPChess，Pang 0.1版本，Penguin Scramble 1.1版本，Pocothin 2，Puyo Puyo 1.0版本，Puzzle Sudoku0.03版本，Robot Finds Kitten，Scorch 1.4a版本，Sennin 0.02版本，Sinobi psp 2，Snakman，Solitaire 1.0版本，Spider Solitaire，Spout，Squarez 0.8.1版本，TCGS Car，Tag，Tetris Portable 0.3版本，Throttle-X 0.2版本，Tic Tac Toe 0.02版本，Vortex 1.01a版本

模拟器 DGen (Sega Genesis) 0.7&1.2版本，Homers RIN，PSPSOne 0.1 alpha版本，SNES9x 0.2b版本，Uo_Snes9x (SNES) 0.02y32版本

通过上表就能够了解到目前为止可以在2.0以上版本PSP上运行的应用程序和模拟器并不多，反倒是自制游戏能够正常运行的却很多。可能不少的读者还不清楚如何在2.0以上版本的PSP运行模拟器和自制软件吧？实际上要想在2.0以上版本运行这些模拟器和自制软件就需要正版UMD游戏《GTA 自由城故事》，然后利用该游戏的漏洞，就能够成功的运行“GTA EBOOT Loader”这个引导程序。最后通过此引导程序就能够运行上述的模拟器和自制软件了。虽然“GTA EBOOT Loader”目前的进展不错，但是目前还有许多著名的应用软件和模拟器都不能够正常运行，看来还有相当长的路需要走。当软件支持情况完美后，那么笔者将会对2.0以上版本运行的自制软件和模拟器进行一次详细的测试，给大家一个明确的答案。

目前官方推出的PSP游戏，都在不同的程度上进行了加密的设计。不少需要2.0以上版本固件才能够运行的游戏都不能够通过UMD模拟的方式在1.5系统的PSP上面运行。有些游戏虽然可以运行，但是还是存在不能正常保存游戏存档的现象。所以目前PSP官方游戏的破解可以说是举步维艰，最近都没有什么重大的发展。换位思考一下，如果2.6版本的PSP能够完美运行自制软件和模拟器的话，那么笔者估计将1.5版本的PSP毫不犹豫升级到2.6版本的玩家还是大有人在。还有一个后话问题，开发“GTA EBOOT Loader”引导程序的作者Fanjita曾经表示不会发布用于PSP ISO引导的引导程序。不过从Fanjita的立场来看，这样做也是正确的。因为如果还增加对破解官方游戏的力度，那么PSP的市场前景就不容乐观。目前多数重量级别的游戏设计厂家都在观望PSP的市场前景，都不敢贸然开发。因为PSP游戏的开发费用比较高，在市场基数不能够保证的情况下，开发一款全新的大作需要有很大的决心才行。如果PSP游戏的质量都不能够得到保证，会产生恶性循环的事情也就不奇怪了。Fanjita的立场把官方游戏破解与自制软件和模拟器区分开来的目的也就在于此。

三、模拟器情况

1.NeoGeo CDZ 模拟器 PSP版v0.1 RC3版本发布

日本的软件开发者NJ最近更新了他的PSP版NeoGeo CDZ模拟器0.1 RC3版本。 可能国内的玩家对这个新的NEOCD模拟器都感到陌生，如果说到NeoGeo CDZ模拟器Windows版本，可能了解的人就多了。实际上 NeoGeo CDZ模拟器PSP版的内核使用了NJ自己开发的NeoGeo CDZ模拟器Windows版。然后再根据PSP的相关特性进行了有针对性地开发，我们期待有更多新的NEOGEO CD模拟器的出现。

目前的0.1RC3版本主要解决了CZ80的BUG部分修正。几个游戏的错误问题也被修正(Art of Fighting 2 Opening Demo 等)，解决了无效的处理，并且让SSG 音效播放得更好。

这款模拟器的完成度相比NEOCD来说的确不算很高，不少游戏还存在运行错误和声音错误的问题。不过让玩家多一种模拟器的选择也

不是坏事，而且开发相同的模拟器也能够促进这个模拟器向更好的高度发展。

模拟器下载地址：http://dl.qj.net/dl.php?fid=4131。

2.N64 模拟器情况

▲第一款N64模拟器正在开发。

国外开发者PSmonkey和他的朋友们制作了第一个PSP版的N64模拟器。可能看到前面这句话的读者已经兴奋起来了，但是先不要高兴得太早了。目前这个模拟器只是理论上的第一个PSP上的N64模拟器，它仅能运行两个PD/自制软件演示(stars & fire)。如果想要达到能够模拟官方N64游戏，估计还差得很远。在开发者官方的网站可用了解到目前的进展："我们的开发者monkey Wally发现了一个有趣的方法让waverace 64显示N64图标。waverace已经可以设定N64 标记进入帧缓存，在一个未模拟的操作码上停止，所以在搞定了这个操作码之后，现在该模拟器已经可以把缓存中内容映射到屏幕上。这有什么意义呢？它说明模拟器可以进一步开发了，但是并不意味着很快就能运行商业游戏，但这说明一点小小的努力可以让我们获得更多的结果。"对于此模拟器，笔者希望它能有良好的发展。

3.SNES TYL超任模拟器

更让国内玩家关注的超任模拟器SNES

TYL发布了最新的0.3版本。该模拟器第一和第二版发布时，相当多的玩家都在PSP上面重温了超任上的经典游戏。每一个SNES TYL关键版本的发布都牵动了众多玩家关注的目光。在这个第三版本中，几乎所有的超任原始图形效果都在PSP加速模式中被模拟了。所以这次发布的0.3版本意义重大。

0.3版本主要更新如下：1.无旋转使用时的MODE 7优化(RPG中的地图)不能应用于《F-zero》和《马力赛车》。2.现在有两个版本中"me"版用媒体引擎来进行混音(不完美)。3.可以在文件浏览器中删除ROMS(按 SELECT)。4.存档可以在菜单中删除，可以通过屏幕调整来去掉黑边。5.用户界面调整。6.现在支持8位和24位颜色位深的logo.bmp背景文件。7.来自pochi的新logo。8.改进了一些渲染和内部模拟内核BUG。9.稳定性问题 & 记忆卡错误应该没有了。10.调试设置现在可以正确保存了。

目前SNES TYL0.3版本的超任模拟器的模拟效果和速度已经让人满意了。通过对跳帧的合适设置，不少超任的经典游戏都能够很好地模拟了。笔者有理由相信随着这款模拟器的不断开发，该模拟器最终会成为每个PSP玩家记忆棒内都必备的超任模拟器。

模拟器下载地址：http://dl.qj.net/dl.php?fid=2174。

四、自制软件情况

1.PSP 游戏截图软件

▲截取图的效果不错。

PSP屏幕截图软件Screen Capture是一款能够在PSP上面使用的屏幕截图软件，目前最新的版本为0.3版本。想要截取PSP游戏的图片，但是数码相机使用技术又差的玩家就可以使用这款软件来截取非常漂亮的游戏图片了。

这款软件的使用方法如下：把一个游戏UMD放入PSP，然后启动程序UMD会自动被加载。然后你能用Music键来截屏了，你通过一

起按Music键和“音量减”键来截取1/4大小屏幕，截取的图片会被存在PSP的“capture”文件夹中。不过需要注意有些游戏不能够让你进行截图。

新版本的更新如下：1.加入菜单。2.PSP系统菜单(XMB)截取支持。3.加入自制软件截取支持。4.连续截取支持。5.截取时屏幕反色。不过从笔者的测试结果来看，自制软件几乎不能工作，除了DevHook 和UMDemu，其它软件都不能正确截图。

软件下载地址：http://dl.qj.net/dl.php?fid=2161。

2.PSP 通用遥控器程序

最期待的一个PSP应用程序终于成为现实了！国外的编程高手Massa84设计了一款能够让PSP变成一个通用遥控器来控制上千种设备的软件。这个程序能让你模拟所有lirc(www.lirc.org)支持的遥控器，他们有将近1800种不同的遥控类型。对于其他不支持的遥控器，笔者建议你使用同一厂商生产不同型号遥控器来测试，很有可能可以正常工作。

软件的使用方法：1.将压缩文件包解压至PSP根目录；2.启动程序；3.按方块键，遥控器列表就会显示；4.选择厂商按×键；5.选择遥控器按×键； 6.程序会“重启”；7.按○键显示命令列表；8.选择命令按×键。1.2版本改进的功能：1.给每个键指定一个专门的命令。选择一个你要指定的命令，然后按方块键，你会被提示按一个你希望的按键。按下这个键后，你就设定好了。2.存储和读取配置文件（最多6个配置文件）。按选择键选择配置文件。△键用来存储，而×键是读取。该软件的退出是按△键退出，如果按HOME键会让系统崩溃。如果玩家想使用一个PSP来代替家里众多的遥控器，那么这款软件就是必备的了。

软件下载地址：http://dl.qj.net/dl.php?fid=1442。

3.另一款红外遥控软件

最近让PSP成为通用红外遥控器似乎有流行的趋势，这不，又多了一款支持多达2200种设备的红外遥控程序iR Commander，最新的版本为0.8版本。软件的更新情况如下：1.加入了超过2200种设备的IR Codes(红外接收设备代码)。这些codes可从www.remotecentral.com网站获得。在该网站内可以了解到包括该网站的完整的标准Pronto Hex Codes 和Discrete Codes的设备列表。2.增加最大按键数。从24键到48键。它现在支持模拟杆了。3.主菜单中支持目录浏览。4.支持用方块键切换目录视图和RDF文件视图。

笔者估计肯定有不少的玩家会拿这些红外遥控程序去大商场“胡闹”一番。特别是最近这些遥控程序都加大了支持设备的数量，可以说国内多数大商场销售的电视机都能够正常遥控了。想要使用这些软件恶作剧的玩家可不要玩得太过分了哦。

软件的下载地址：http://dl.qj.net/dl.php?fid=1110。

4.Tokes PS2遥控器PSP版发布

国外软件开发者Tokes目前开发了一款使用PSP模拟PS2遥控器的软件。该软件的最大使用价值就是能够模拟PS2的原装遥控器，不过该软件仅能控制目前最新的超薄版本“PS2”7万系列。如果同时拥有7万系列PS2和PSP的玩家，那么这款能够让PSP模拟成为PS2遥控器的软件就很适合你们使用了。

■PS2遥控器。

软件的下载地址：http://dl.qj.net/dl.php?fid=1900。

5.FlashMod v2.0发布

这是一款通过刷新PSP的系统固件来增加额外功能的固件程序。该固件主要的功能是提高UMD游戏CPU和GPU的速度，还能编辑菜单名称。由于是固件程序，目前发布了1.0、1.5、2.0三个版本的固件刷新程序。

1.0版本固件支持以下功能：1.读取要求2.0或更高固件支持的UMD。2.以CPU主频333和GPU主频166运行UMD游戏。3.恢复/去除asura效果。4.恢复/添加自定义背景。5.恢复/编辑XMB 菜单名称(不能使用Loco编写的1.00版PSP Menu Edit菜单编辑)。

下载地址：http://dl.qj.net/dl.php?fid=898。

1.5版本固件支持以下功能：

1.读取要求2.00或更高固件支持的UMD(未改进)。2.以CPU主频333和GPU主频166运行UMD游戏。3.恢复/去除 asura 效果。4.恢复/添加自定义背景。5.恢复/编辑XMB 菜单名称。

下载地址：http://dl.qj.net/dl.php?fid=776。

2.0版本固件支持以下功能：

1.以CPU主频333和GPU主频166运行UMD游戏。2.恢复/编辑XMB菜单名称(不能使用Loco编写的2.00版PSPMenu Edit菜单编辑工具)。

下载地址：http://dl.qj.net/dl.php?fid=899。

笔者在这里需要提醒各位玩家，任何对PSP固件重写的程序都有可能损坏PSP。所以大家在使用这类软件的时候就要注意了，如果不是特别的硬件研究达人，就不要使用这些固件重写程序，以免让自己宝贵的PSP香消玉损了。

6.Upspear — PSP管理器

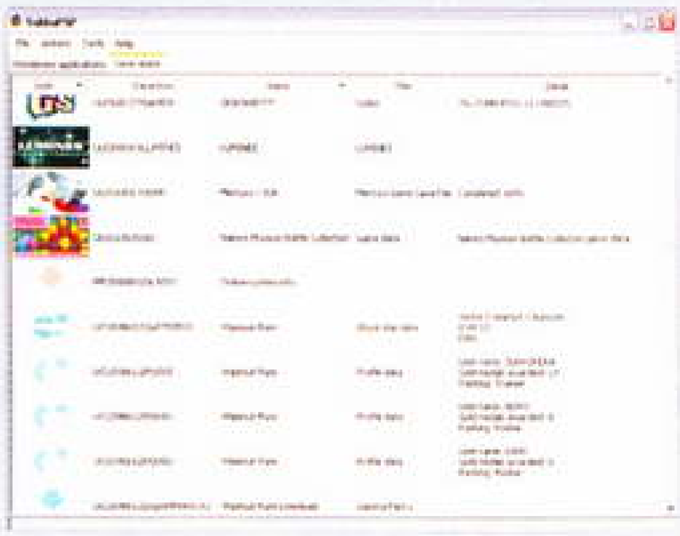
这是一款在PC上使用的管理PSP内容的软件，目前的最新版本为0.1版本。该软件的主要功能从移动和重命名自制软件到转换1.0自制软件为1.50兼容的格式。而且软件的界面也非常漂亮，需要在PC上面有条理的管理PSP相关软件、模拟器使用这款专用的管理器软件肯定不错。

软件的主要支持功能如下：1.查看你装过什么自制软件，重命名和删除它们。2.找出psp/game中的无用文件夹。3.查看你的游戏存档和删除你不需要的存档 。4.隐藏显示“错误数据”的图标，或把它们放到列表底部。5、让1.0 eboot.pbp能在1.5固件下工作。6.查看*.SFO 格式文件的内容(比如：param.sfo)。

软件下载地址：http://dl.qj.net/dl.php?fid=920

7.PSIX外壳程序运行界面

PSIX是一款媲美PSP-OSS外壳程序的PSP外壳程序，目前的最新的版本为1.0life版本。这款外壳程序在发布初期因为列举了支持的众多功能，而受到不少国外玩家的嘲笑所以被迫暂停开发了。不过由于最近受到强大外壳程序PSP-OSS的影响，这个PSIX外壳程序的项目已经重新开始设计了。



笔者已经测试过了该版本的PSIX外壳程序，由于是初期发布的版本，所以该版本中存在的错误不少。程序中的音频模块都没有能够正常地播放保存在记忆棒内的MP3文件，在程序运行的时候也多次发生了死机的现象。这款外壳程序还有不少的地方需要改进，让我们期待它更新版本的发布。

喜欢尝鲜的朋友可以在这里下载软件：http://dl.qj.net/dl.php?fid=1157

8.铁路大亨

这是一款经典的PC游戏的移植版本，目前发布的版本是RC3 版本。该版本修正了很多BUG，让游戏更稳定。游戏关卡界面被改成适合PSP屏幕的分辨率，现在你可以创造并存储你自己的关卡来进行游戏了。鼠标控制代码也重写了，鼠标的模拟已经正常了。该版本更新情况如下：1.地图键崩溃修正，窗口大小重定。2.关卡选择窗口大小重设。3.关卡创造工具栏大小重设。4.工具栏下拉菜单重新定位。5.新闻概要配置修正。6.按下铁路建筑空地时崩溃修正。7.存档/读档窗口大小重设。8.鼠标算法改进。9.鼠标出屏修正。10.CPU默认频率222mhz。11.加入Ctrl + click的支持。这款移植游戏作品的运行效果很完美，游戏速度也非常流畅。的确是一款能够在PSP上面重温的经典游戏作品。

游戏下载地址：http://dl.qj.net/dl.php?fid=4143。

文 ZinniaSun 编 LIKY

PSP2.6破解直击

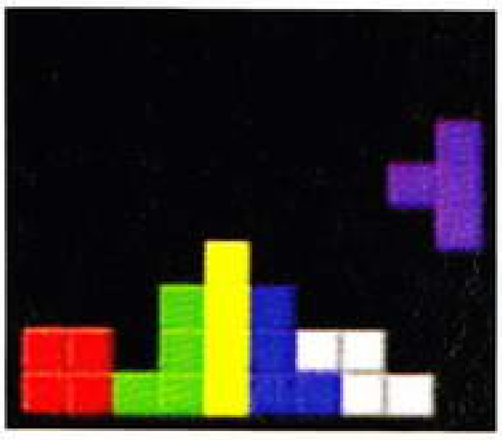
——Eloader v0.95 beta疾速研究报告

到底是树大招风，自诞生之日起，PSP就吸引着无数Hacker们为"自制"(homebrew：自制软件)而奋斗，与SONY掀起了一场持久的破解反破解之战。作为对《PSP专辑》发售后这一个月来破解事件的补充，今天特为大家带来从"战争前线260高地"传来的喜讯——Eloader v0.95 beta版发布，2.6系统运行自制软件正式成为可能！不过也提前声明，迄今为止从破解原理及测试的结果上看，妄图以各种手段运行ISO游戏是绝不可能的。想知道原因吗？那就请继续往下看吧！

事件回顾

在2005年10月EBOOT Loader v0.9成功正面破解2.0系统后的近2个月中，2.01、2.5、2.6系统的破解的研究就一直在艰难地进行着。虽然这期间也有人放出消息说再一次找到新的Tiff溢出BUG，但最终没有实用性成果，貌似是个假消息。由于2.0+系统修正了Tiff图片文件溢出漏洞，所以想要破解亡羊补牢的新系统必须另辟蹊径，所有破解工作都需要从头做起，寻找新BUG的难度就如同大海捞针，这一切都使得PSP破解前景一时间布满阴云，再加上2.0系统新机停产，旧系统PSP瞬时水涨船高。不过"再完美的系统也存在漏洞"，终于这句计算机界万古不变的真理又一次被黑客们在PSP平台验证了！2005年11月28日，由Edison Carter首先发现了《GTA》存档漏洞，并制作出"GTA Cheat Device on Firmware 2.0 and 2.01"(如下图)，为高版本系统破解指明了新的

方向；2005年12月12日，在Edison Carter的帮助下，曾经为2.0系统制作"Eboot Loader"的著名黑客Fanjita发布了"Hello World on Firmware 2.01 and 2.50"(学过C语言的人都知道其意义的重大)；2005年12月13日，首个2.0+系统真正意义上的自制软件"Tetris on Firmware 2.01"诞生；2006年1月10日，"Tetris for 2.50 Firmware"测试成功，紧接着2日后更新为"Tetris for 2.0+ Firmware"，支持所有高版本PSP(没错，是所有2.0+版本，包括Firmware 2.6)；2006年1月14日，Fanjita又放出了他所制作的"Devkit for GTA homebrew"编程开发套件，借助这套工具，瞬时间各种自制游戏、软件蜂拥而上，分别发布了支持的2.5、2.6固件的更新版本。终于，在经过漫长的等待后，2006年1月28日，就在所有华人玩家们欢度春节之际，支持2.0+系统的"Eboot Loader"后续版本"Eloader GTA beta v0.95"放出(这里以Pspupdates网站上传此软件时间为准)，从而正式敲响了PSP2.0+运行自制软件的伟大钟声！而我们今天介绍的主角也将正式登场！



▲首个2.0+系统真正意义上的自制软件——《俄罗斯方块》。

破解原理

首先我们来介绍一下有关PSP Firmware破解的相关知识吧！看过《PSP专辑》的玩家一定都知道，迄今为止PSP2.0系统不论通过Eboot Loader还是原软件开发者移植都是无法像1.0、1.5一样运行UMD Emulator、Devhook等引导ISO商业游戏的软件，这其中的原因就在于PSP固件保护的3种工作模式。在最开始，SONY希望PSP能够通过网络下载游戏DEMO到记忆棒上运行，因此而保留了Game菜单下的记忆棒选项，并且为能增强记忆棒上所运行软件的功能，并没有在这种运行方式下保护记录着

话梅杂志&3DM-SMV

操作系统重要数据的Flash芯片，换言之，这种方式下软件是可以访问并修改系统内所有资源的，而这种方式就叫做“Kernel Mode”，也就是中文资料中常常出现的“实模式”，在这种模式下我们可以降级系统、运行UMD Emulator虚拟UMD光盘，甚至直接改写系统壁纸，这也就是1.0、1.5系统可以运行各种软件的原因。很快SONY就认识到了这种暴露系统核心芯片所带来的弊端——ISO商业游戏竟然可以通过记忆棒移植，这是SONY绝不能容忍的！因此这种情况下诞生的2.0系统就一改记忆棒程序寻访所有资源的裸露作风而加入了对Flash0、Flash1数据保护，并重新加密了EBOOT.PBP文件的数据构成方式，从而产生了“User Mode”——用户模式，为2.0系统上通过记忆棒运行大容量程序摆出一道难题。很不幸的是这个系统最大的BUG却在于Tiff格式图像文件产生的内存溢出漏洞，溢出后的PSP系统将会进入某种半开放状态——“VSH Mode”(即带有一定核心存取能力的用户模式)，在这种状态下你可以选择降级或通过Eboot Loader运行部分玩家自制软件(包括各机种模拟器)。又一次被击倒的SONY很快就做出了激烈的反应，并随功能上的拓展推出了2.01、2.5、2.6三个版本的2.0+系统。可好景不长，修正了Tiff漏洞的新系统看似无敌，却在《GTA》存档加密技术破解后被攻破了，通过解密《GTA》存档样本修改0xC4偏移地址指向新的Mips芯片运行代码，再重新通过加密的存档就可以运行自制软件！可是这种破解方法却并没有冲破User Mode的牢笼，所以从理论上讲，依旧是无法启动像Devhook、UMD Emulator、降级这些必须实模式下运行的软件。不过如果想玩一些模拟器和小程序，User Mode还是可以满足你愿望的。其实好处也是有的，至少User Mode下基本可以不必担心小P会意外变砖头了。(^_^！)

实际测试

听我讲了这么多有关PSP2.0+系统破解的消息，大家一定也心动了吧！不过在行动前可要先听好测试所必需的硬件条件哦！首先当然是PSP一台(众人曰：废话！^_^o)，版本可以是2.01、2.5、2.6。由于在2.01系统修补了Tiff图片格式漏洞后诞生的2.5、2.6版本主要是加强了实用软件功能，其实系统加密及软件运行代码上并没有太大的进化(没有太大的进化并不等于就完全一样)，因此这里我以自家日版PSP配合2.6系统为例进行测评和介绍，与其它版本测试结果可能存在一些差别，但差别并不会太大。下面你还必须拥有一盘《GTA》，语言版本不限，因为我们的破解工作实际上是从这个游戏的存档读入开始的(很多人都猜想这其中是否夹杂商业行为，我可不想对这个作过多评价)，本次测试以我辛苦得来的二手美版《GTA》为例(在这里也感谢一下为我提供帮助的上海玩友tt123及好友张莘艾)。剩下最后的必需品就是保存游戏存档所必须的记忆棒了，由于操作中需要经常格式化记忆棒(原因后面说明)，因此测试中主要采用了豪版自带SONY原装32MB记忆棒，部分测试使用的SONY组装2G高速记忆棒(具体容量1948MB)。如果你已经具备上述所有条件，并且为买不起Z版游戏而痛苦，那不妨

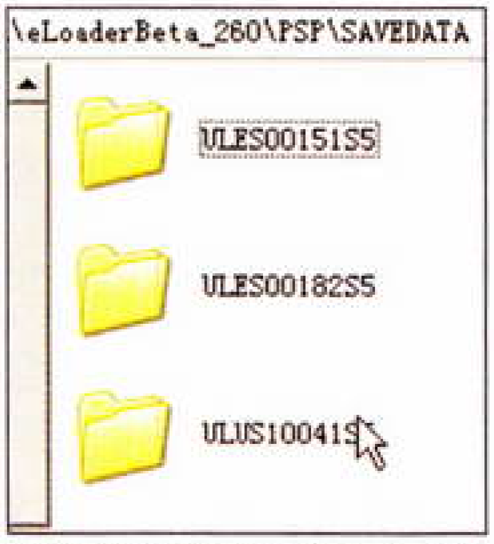
加入我们的行列，先试试自制软件和模拟器过过瘾。但是记住，想运行ISO商业游戏是绝不可能的，所以PSP2.0以下系统版本玩家慎入，可别看到这里就升级你的PSP，现在还没有后悔药吃哦！

使用说明

说了要利用《GTA》存档的漏洞，当然所有自制软件都要配有一个自己的《GTA》存档引导文件了，甚至某些小的程序就直接将代码存储在存档文件中。《GTA》游戏的存档共配有8个栏位，放在记忆棒PSP\SAVEDATA目录中，美版存档目录名为ULUS10041Sx(x代表0-7之间的数字，表示存档位置编号)，德版存档目录名为ULES00182Sx，其他版本存档目录名为ULES00151Sx。在配置《GTA》存档引导的自制软件时，记得首先备份一下游戏存档，因为游戏的存档栏位更改后也会不能读取的，别一不小心覆盖掉自己辛辛苦苦所打的存档哦！软件部分一般就放在PSP\GAME目录下，按照软件

话梅杂志&3DM-SMV

的说明自己配置就好，但是目录或文件名请不要轻易改变，因为这都有可能导致引导存档无法识别到软件部分安装位置。这里我们以“Eloader GTA beta v0.95”为例，软件下载见贴：http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=6&ID=163262&page=1 。解压后PSP文件夹中分别为引导存档和软件部分，SAVEDATA目录下的引导存档共有3个（如右图），在确定自己的《GTA》版本后可以删掉多余版本的存档；存档档位为5号（即第6个存档点），在确定没有档位冲突后直接用PSP文件夹覆盖掉记忆棒上根目录下PSP文件夹即可。



PSP文件夹内GAME目录下三个文件分别为主程序loadmenu095.pbp、程序界面loadmenu.tga、配置文件loader095gta.cfg（如下图），据说通过文本修改器修改配置文件可以更好地支持某些模拟器软件，但那些都是我们的后话。安装好后还有一点需要注意的是，由于《GTA》游戏并没有开始菜单，片头动画后会直接读取存档文件夹创建最晚的档位，因此如果想要修改默认读取的存档，最简单的办法就是直接将想要默认读入的存档目录复制一个复件（如右图），而后删掉原来的文件夹，再将复件更名为原目录名，这样这个目录就会成为最新的存档文件了。这对于安装了各种Homebrew而无法运行游戏正规存档进入游戏的玩家是必须掌握的技巧哦！当一切搞定后只要开启PSP运行UMD中的《GTA》光盘，读取Eloader的存档就会看到软件界面了！L、R可以调节系统主频，由于HOME键不可用，所以START键改为退出到系统选单的功能。左侧列表中为记忆棒上各种PSP程序名称，方向键选择好后按X键启动

程序。下面就来华丽地揭开我们测试的结果吧！

测试结果

首先值得一提的是那些自带引导存档的2.0+专用自制程序稳定性还是非常不错的，包括Eloader在内，当读取了引导存档文件后基本上都能很稳定的启动到软件界面。这里测试的6个软件下载依旧在Eloader下载贴中，从我测试的6款自制软件的结果来讲，只有“Mariobros v2”出现了比较严重的游戏画面黑屏问题，其他诸如“Snakman”、“Tetris v2.0”等运行都比较好，看来Fanjita提供的Devkit稳定性还是不错的，惟一不足的一些地方就是还无法用HOME键返回系统界面，无法轻按POWER进入待机状态，期待在后续的版本中能得到解决。下面来具体看一下Eloader的使用情况。

对大家而言，一款不能运行ISO游戏的PSP，剩下的亮点就是模拟器的运行情况了吧！这里我们就先来评测一下各种模拟器！

▲运行GBC版《恶魔城DX》。

GB/GBC

相信Rin这款模拟器大家都听说过，不过可惜的是官方版本并不能通过Eloader使用。而qj.net论坛上Homer高人修改了Rin源代码，发布了自己的Homer Rin v1.2，除了声音还不支持以外，存档、全屏等其它方面还算完美，启动成功率也非常有保证。下载完成解压缩后将模拟器拷贝到PSP\GAME新建RIN或其他目录

话梅杂志&3DM-SMV

下，下载的游戏Rom也必须放在模拟器文件夹中，进入模拟器后选择ROM按○就可以运行啦，剩下还要注意的就是按L+R是调出模拟器选单进行存盘了。

SFC

SFC模拟器共有三款，这个在《PSP专辑》中江西恐龙兄已经做过详细的介绍，最强SFC模拟器Snes9x TYL v0.2c经测试在同意许可协议后会因为无法找到ROM死机，但由于功能实在是强劲，我不忍心枪毙，因此依旧把它放在帖子上，希望大家也试试，如果有方法测试成功一定通知我一声！除了这个以外最强劲的SFC模拟器就应当数uo Snes9x v002y32这款非官方Snes模拟器的最新版本，测试的结果颇让人满意，支持调频、存档、声音等功能。网上有人传说这款模拟器不稳定，需要在Eloader

▲成功运行了《火焰之纹章》汉化版。

启动后将滑杆推左方向才能进入，我在2G组装棒子上测试，果然从心理上感觉拖动滑杆后有些提高了启动成功率。但是后来上了32MB原装棒子才发现启动的成功率几乎达到100%！快拜拜我那豪华版PSP的纸箱，谁说32MB SONY原装棒是废柴(−_−o)……程序的安装方法同样是放在PSP\GAME文件夹中任意目录下，Rom的位置也是可以随意存放的，进入游戏后滑杆左是叫出模拟器菜单进行存档及设置。推荐2.6玩家长期安装这款模拟器，感受一把破解为大家带来的收益吧！

MD

说起SEGA的MD，可是有不少我喜欢的游戏哦！PSP的MD模拟器数Dgen最为优秀，同样作为一款实模式下启动的模拟器，Dgen却没有uo Snes9x v002y32那么走运，最新的1.3版无法通过Eloader启动，经过无数玩家抱着必死决心的测试，终于从回收站里拉出个0.7版意外启动了！旧版本到底还是有很大缺陷，没有声音就是个明显的问题，不过我忍了……模拟器的安装方法基本同上，只是ROM文件也必须放在

▲《灌篮高手》汉化版也成功运行了。

模拟器目录下，如果棒子兼容性不好就试试启动黑屏那段时间狂按L、R直到左侧记忆棒读取指示灯再次闪亮(不过如果长亮就表示已经死机了)，游戏中L+R为呼出模拟器菜单，剩下的就不必我多说，快快下载Rom去吧！

其他

目前为止技术比较成熟的模拟器还有FC、NEOGEO CD等机种的，也有可能是我没有测试到，但是据我所知基本上都挂掉了。这里值得一提的是研发中的PS模拟器PSPSOne 0.1 alpha的DEMO还算是成功的运行了，这倒让我期待起它的后续版本来。最近刚刚诞生的还有N64模拟器，开发进度和PSPSone差不多，总之都放在以后来介绍吧！今天关于模拟器的内容就在这里画上个句号，敬请期待《掌机王SP》的后续报道！下面再让我们来看几款软件吧！

软件

个人认为PSP上的File Assistant实属必备软件，这次测试中早期的0.4版总算成功启动

了。用它来管理记忆棒上的文件还算方便，测试过程中只有一次Copy过程中意外死机，但检查记忆棒发现并没有任何损坏，应该还算是用起来比较安全。不过启动太成问题！为了拍一张启动照片，我足足花了半个小时启动了十几次！每次启动的时候都要一阵乱按，不论原装棒子还是组装棒子都一样！不过这里就有一个问题了，这款实模式下运行的软件居然可以在2.0+系统上读取到Flash0和Flash1！话我就不

话梅杂志&3DM-SMV

明说了，明理的都清楚这意味着什么，看来我们只要满心期待着今后美好生活就好，面包、房子，一切的一切都会有的！

大家最关心的应用软件应该还有PMP媒体播放器吧！由于可以直接在PSP上播放AVI文件，该软件最近大受追捧。不过很可惜地告诉大家，这款软件暂时还不能通过Eloader启动。还有我们国人的读书软件CNReader目前也是无法使用的。自制游戏方面倒是有不少可以成功启动的，不过考虑到现在已经是深夜4点，并且我也已经实在睁不开眼，所以还是放在下辑抽一些经典的为大家介绍吧！

使用要点

由于Eloader对某些记忆棒、某些程序、某些PSP兼容性实在很差，特提出以下几个使用要点：

1.运行Eloader前先建立一个《GTA》标准存档，这样Eloader启动程序成功比例会比较高；

2.如果用“GTAcheat”的话一定先退出cheat(按L+R+方向键上)再载入Eloader或homebrew的引导存档；

3.如果还不行的话就格式化记忆棒后再试；

4.还有更变态的说法说电量不要低于70%，否则Eloader在载入程序时还会出问题……不过我认为关键还是在于记忆棒的性能；

5.用Eloader载入Eboot文件和RP(网络缩写：人品)有关，是个Random(success)的随机函数，所以很难找到通行方法，各人机器随Master(主人)的RP不同……所以大家只有耐心地试验了，可别心疼你的小P哦！

讲了这么多，我想大家心里也一定有数了，在文章的结尾特感谢好友Mini为这次测试所提供的无私帮助以及Levelup论坛网友的支持！那这次的介绍就到这里，我们下辑再见喽！

1.5享受2.5的乐趣
——Mph Firmware Loader设置详解

文 月神侠　编 LIKY

SONY的便携式掌机PSP自从发售以来，因其强大的数码影音功能吸引了不少玩家的眼球。在不能运行自制软件的情况下，很多人宁愿选择放弃新版本的新功能而不愿意升级，除了那些买得起正版的人。从2.0版本开始SONY给PSP加入了支持播放AVC格式的视频和网络浏览器，并且在以后发售的游戏中加入了强制升级，否则就不能玩。很多玩家受不住诱惑，升级了……但是，仍然有许许多多的1.0版1.5版用户在观望着。有没有办法可以在不升级的情况下，享受到升级的乐趣呢？答案是有的！就是笔者今天要给大家介绍的这个软件：Mph Firmware Loader。

Mph Firmware Loader其实是一个引导程序，它可以通过引导来运行1.00、1.50、1.51、1.52、2.00、2.01、2.50版本的固件，从而使用新版本的功能。打个比方，就是给你的电脑装上了双系统98跟XP。你可以从98里直接进入运行XP，不需要的时候可以退回98。就是这么方便，通过它可以很方便地在你的1.5版本PSP上观看只有2.0以上版本才可以观看的AVC，使用网络浏览器上网。下面让我来详细地给大家讲解一下如何使用Mph Firmware Loader以及观看AVC和上网。

目前原作者MPH的最新软件版本是1.3.7，有热心网友miemt11对其进行了修改，压缩了eboot的大小，稳定了2.0下的播放功能和2.5下的上网功能，最新版本是1.3.7u5，他给软件的图标添了一段很好听的背景音乐并祝大家新年快乐。

有了Mph Firmware Loader的程序后，我们还需要2.0版或2.5版的固件，并且还要用专门的PBF分解工具将升级程序解压成flash0和flash1两个文件夹，由于过程比较复杂，我这里直接提供傻瓜包给大家下载：http://www4.emu-zone.org/ysx/psp/Mphfl137u5-ez.rar，里面是2.5的固件，解压后直接复制进PSP的根目录就可以了。想用2.0固件的请下载这个：http://www4.emu-zone.org/ysx/psp/Mphfl137u5-ez2.0.rar。

诺梅杂志&3DM-SMV

▲运行Mph Firmware Loader。

打开PSP，运行Mph Firmware Loader，按×键确定。听着熟悉的开机音乐，哇，怎么PSP背景变成了白色！（插播一则著名火星笑话：某人2005年底买了PSP，31号晚上玩游戏通宵，元旦早晨退出游戏时大吃一惊，赶紧上论坛求助："救命啊！我新买的PSP背景怎么变成白色的了？"……）PSP已经进入了2.0/2.5的系统，现在是初始状态，需要自己手动设置时间、用户昵称等等，这个设置是跟你原来的设置是不同的，你可以根据自己喜好随意修改。退出的话只要按住L+R+START就可以退回原来的界面了，很方便吧。现在就可以享受新版本的功能啦：

读取UMD盘

把盘放入光驱是读不出来的，需要专门的方法：按住L+SELECT或者R+SELECT读取，两者的不同是前者是默认的后者是新增加的方法，但不是很稳定。虽然该程序已经模拟了2.0/2.5的系统，但是需要2.0或2.5系统的UMD游戏绝大部分还是不能运行的，这是因为软件还不是很完全地模拟2.0和2.5，所有有些2.0的游戏需要调用2.0的flash的就不能运行比如说《GTA》、《战国无双》等等，但是那些已经破解的2.0游戏因为没有调用到2.0的flash，所以可以玩，比如说《WE9》。至于2.0以下的UMD，运行都没有问题。

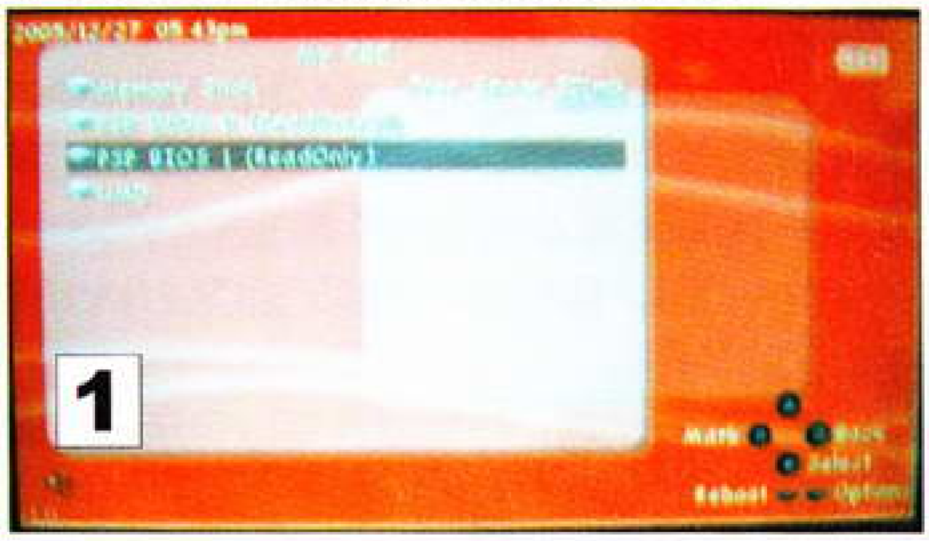
观看AVC

观看AVC要在记忆棒的MP_ROOT目录下新建一个文件夹100ANV01，AVC文件的命名方式是：MAQxxxxx.MP4(xxxxx为任意的五位数字)。

使用网络浏览器

目前只能在2.5固件下使用浏览器，但是在2.5环境下无法保存网络设置，解决的办法有：

方法一：在原来的1.0/1.5状态下建立一个可用的无线连接并保存。在PSP上运行FileAssistant软件(下载地址：http://www4.emu-zone.org/ysx/psp/file_assistant.rar)，进入程序后先按右键，将资源管理界面选到第二个界面，即右边的界面，按方向键选中flash1文件夹(如图1)。按左键回到左边的第一个界面，按○键回到上一级菜单。选中PSP BIOS 1文件夹按×键进入，可以看到四个文件夹：dic、net、registry、vsh(如图2)。其中的dic、registry、vsh三个文件夹就是你刚才建立的无线连接设定文件，按□键选择这三个文件夹。再按×键，选择Copy复制到flash1文件夹下(如图3)，替换原来的文件夹即可。



方法二：运行2.0固件，2.0固件可以保存网络设置。将保存好的2.0固件下的flash1文件夹复制替换到2.5固件下的同名文件夹，再运行Mph Firmware Loader模拟2.5的固件即可正常使用2.5的网页浏览器。

总之，想听ATC看AVC的话使用2.0固件比较稳定，想上网的话只有使用2.5固件，大家各取所需吧。

以上就是Mph Firmware Loader的使用和设置了，最后来说说几点注意事项：

1.模拟成功后设置固件时一定要取消机器的省电设定，不然会死机，目前Mph不支持待

话梅杂志&3DM-SMV

机！

2.AVC如果是由变换君压制的不要放预览图，否则不能播放，Psp video9的则没有问题。

3.使用2.5固件看AVC时只有声音没有图像是模拟器的问题，解决方法有两种：

①使用2.0的固件，看AVC和听歌都没有问题。

②一定要使用2.5固件的话，将2.0固件里的flash0\kd文件夹下的mpegbase.prx复制到2.5版本同名文件夹下覆盖就OK了。

4.模拟成功后：进入Video菜单后退出要进入Music或者浏览器就会出现死机的现象，如果是先进入Music菜单或是浏览器后进入Video菜单就没有问题。目前这个问题无法解决(Mph官方论坛的消息)。

5.模拟成功后：自制软件可以显示但是运行不了，提示为破损文件。原来的MP3和图片都无法显示，游戏存档也无法显示，MP4仍然可以观看。

6.欣赏ATC的方法：在记忆棒根目录下新建OMGAUDIO文件夹，在下面再建一个10F00文件夹，把.OMA为后缀名的ATC放进去。ATC是用16进制的方式命名的，文件名以10000001开始顺延下去，对进制不大了解的朋友可以使用Window自带的计算器来计算文件名。

7.有一个小BUG：模拟成功后的时间设置保存后，下次再运行的时候时间会慢8个小时，再进入一次时间设置菜单就好了。

虽然目前还不能使用Mph Firmware Loader来运行自制软件，但是这个软件的出现为2.0以上版本的破解提供了一种新的思路：在1.0/1.5下模拟2.0以上环境，从而运行那些需要升级才可以玩的游戏。目前国外已经有人开始研究在1.5的固件上加入2.0/2.5固件的某些文件，使之在不升级的情况下具有新版本的功能。

豆知识

什么是MP4——其实传统的MP4是指一种音频格式，和MPEG-4没有太大的关系，就像MP3和MPEG-3没有关系一样。本文提到的PSP支持播放的MP4是指以.MP4为后缀的视频文件格式，这里的MP4是MPEG4的简称，全称为Moving Pictures Experts Group，直译的话就是动态图像专家组的意思。作为一种视频压缩标准，基于它压缩之后的视频文件效果优秀，而且文件大小与传统的MPEG1格式相当，简单可以归结为“高压缩比，高画质”。而目前电脑上使用的视频文件一般来说有AVI、WMV、MPEG1、MPEG2等格式，较少使用这种格式。用电脑播放这种MP4文件的话需要下载解码器，或者使用集成了多种解码器的“暴风影音”也可以播放。

什么是AVC——AVC/H.264是MPEG-4标准所定义的最新、同时也是技术含量最高、代表最新技术水平的视频编码格式之一。虽然跟MPEG-4文件都是以.MP4为后缀名，不同的是前者是比较新的标准，一般用于高清电视信号和DVD视频，相较后者，文件更小(只有后者的2／3或1／2)，但画质和音质更好(AVC格式384kbps的视频信号，就相当于MPEG-4格式768kbps或者以上的画质了)。AVC/H.264视频编码由ISO的MPEG和ITU的VCEG两个组织于2003年最终定稿。而AVC/H.264标准本身则是由包括来自MPEG和VCEG专家的Joint Video Team(JVT)开发。AVC/H.264项目最初的目标是希望新的编解码器能够在比相对以前的视频标准(比如MPEG-2或者H.263)低很多的码率下(比如一半或者更少)提供很好的视频质量，同时，并不增加很多复杂的编码工具，以免硬件难以实现。

什么是ATC——这里的ATC是ATRAC3的简称。ATRAC3是SONY自己开发的一种压缩技术，与MP3同等大小的音乐文件，音质比MP3要好，曾经用在SONY的MD上，用于从CD上转录音乐。可以使用SONY自己开发的媒体软件SonicStage3.3来传输，需要注意的是用SonicStage3.3拷贝的歌曲是有数量及拷贝次数限制的。

截稿前Mph又推出了最新的1.4版，这个版本改变很大，增加了系统菜单，增加了自定义安装升级文件等，下一辑给大家详细介绍吧。

本文在写作过程中参考了fukaumi，Pluto_shi的文章，对他们的辛勤劳动表示感谢，也感谢软件作者MPH和修改者miemt11给我们带来的如此神奇的作品。最后引用miemt11的一段话作为文章的结尾：Always remember to support the original software company。2006 NEW YEAR and NEW HOPE FOR PSP：)不要忘记支持正版，2006新年PSP新希望！

话梅杂志&3DM-SMV

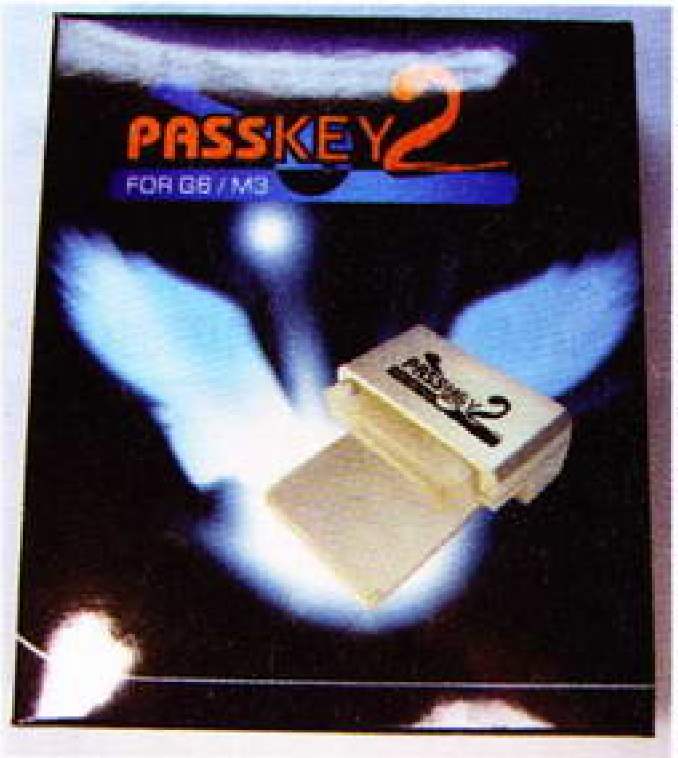
文 gokumine 编 马修

PASSKEY2实测

PassMe的出现让NDS使用烧录卡成为了可能，不过任天堂自从红色的NDS开始就更新了系统程序，而神游的iDS也使用了同样的方法屏蔽了早期PassMe的功能，不能进行引导PassMe也就不能在新机器上使用烧录功能了，这就让烧录卡成为了废柴。继PassMe2以后，近期电影卡公司配合M3–SD的上市也发布了最新的产品——PASSKEY2。使得M3和G6在所有NDS上(包括iDS)都可以运行游戏ROM了。

产品外部篇

这次推出的PASSKEY2使用了较大的包装，包装盒的体积比PASSKEY要大很多。包装上依旧没有什么新意，和M3/G6的包装差上很多。打开纸盒子里面一共有3样东西，分别是PASSKEY2硬体、程序升级卡带和安装光盘。



我们先看PASSKEY2硬件本体。PASSKEY2和PASSKEY使用同样的模具制作，在外型上完全一样，如果不是上面文字变成了PASSKEY2的字样，很容易就弄混了。将PASSKEY2翻过来以后，后面的小开关依旧保留着，不过这不是PASSKEY使用开关了，变成了功能切换开关。开关可以在PASSKEY和PASSKEY2之间进行切换。使用旧版NDS主机的话就不必设置了，直接切换一下开关即可使用。

■PassMe2的正面。

■PassMe2的背面。

另一个PASSKEY2升级卡带是专门对应PASSKEY2兼容升级使用的，通过GBA插槽将程序刷到PASSKEY2中。升级卡带的外型大小也和GBA卡带差不多，不过在外面延伸出一个NDS卡插槽，用来插PASSKEY2。等待升级的时候只要把升级卡带插到NDS的GBA卡槽里面，再把PASSKEY2插到升级卡带上面即可。

■升级卡带。

从硬件配置上我们可以看到PASSKEY2和PASSKEY的差别，毕竟PASSKEY2要对应新版的NDS主机，不过PASSKEY2比起其他的二代产品应该要方便不少了，毕竟升级的时候已经脱离电脑了。这样一来，玩家相对来说升级起来就简便多了，也省去很多不必要的麻烦。

硬件升级篇

既然PASSKEY2拥有升级功能，那么我们就先来了解一下升级的方法吧(PASSKEY2本身

已经刷了程序，购买以后使用时不需要重新升级即可使用)。给PASSKEY2升级主要是提高PASSKEY2对任天堂正版NDS卡带的兼容性，目前升级软件是1.0版本(PASSKEY2出厂时已经刷好)，兼容了目前188种的正版卡带，可以说还是比较全面的。

打开附带光盘，将里面的K2-HW01.GBA和K2-RAM01.GBA两个文件拷贝到烧录卡中，然后把烧录卡插到NDS上，在GBA模式下启动烧录卡，运行K2-HW01.GBA后，会出现升级的提示，插入升级卡带和PASSKEY2——这个时候烧录卡就没有用了，将烧录卡直接拔出来，注意不能关机，并不会造成死机的。拔出烧录卡以后把升级卡带插进GBA的插槽里面，然后把PASSKEY2再插到升级卡带上(不要插到NDS主机的NDS卡带插槽中)，PASSKEY2上的开关也要拨到PASSKEY2那面，然后根据提示按下

SELECT键确认。确认以后软件就会跳到升级画面，同样要按下SELECT进行升级确认，如果不想升级那就按B键取消。确认以后，软件就开始将程序写入到PASSKEY2中，需要耐心等待上一会，在刷软件过程中要保证NDS主机的电力充

足，不然中途断电的后果可就严重了，同样也要保证没有外力造成升级过程中卡带接触不良现象的发生。当进度更新完成以后就可以关闭NDS主机取下PASSKEY2了。这样，PASS-KEY2的软件升级算是完成了，不过要想使用

PASSKEY2的话还需要对卡带进行设置。

重新插入刚才的烧录卡，在GBA模式下启动，然后运行K2-RAM01.GBA。运行这个程序后会出现PassBoot的界面，这里就是对引导用的正版NDS卡带进行设置(不需要插PASSKEY2和升级卡带)。要想进行设置就要先了解任天堂的NDS卡带编号信息。这个编号在NDS卡带正面标签上就有，比如我的日版《马里奥64DS》就是NTR-ASMJ-JPN，而《任天狗腊肠》是NTR-ADGJ-JPN，以此类推，其他的卡带也一样。我们设置卡带的时候需要使用的是中间的4个字

母。在PassBoot中要先找到对应NDS卡带的字母，比如我使用日版《马里奥64DS》引导，那么他的编号是NTR-ASMJ-JPN，根据需要在PassBoot中要找到ASMJ的编号。选择好以后，按A键点击一下ASMJ，画面上就会出现

super Mario 64 DS(J)的字样，这个就是引导卡的名字，如果没有错的话就点下OK进行确认，出现LOAD OK字样以后，表示已经设置成功了。设置的信息会保存在烧录卡中，只要使用同一个烧录卡、PASSKEY2以及相同的引导用NDS卡带，就不需要重复设置。当烧录卡格式化或者更换了其他烧录卡以后就要重新设置，当然更换了引导用的NDS卡带以后也要重新再设置一次。

商业游戏测试篇

全部都弄好以后我们最后就要实战了，说得再好如果不能用的话那也是废物一个。我们本次测试硬件使用的是iDS豪华版全新主机。测试的游戏是已经DUMP出来的两个iDS游戏——《直感一笔》和《摸摸瓦力欧制造》，还有一个NDS的《马里奥赛车DS》。

我们知道iDS的中文游戏不能在其他版本上运行，而iDS可以运行世界上所有版本的NDS游戏，因此在iDS上测试是最有代表性的。iDS的两个ROM是以“.iDS”结尾的，使用前要先修改成“.nds”，不然烧录卡不能识别文件扩展名。烧录好以后直接运行，iDS上会出现“iQue”的LOGO和“健康游戏忠告”字样。这表明该iDS主机没有进行刷机。在运行《直感一笔》和《摸摸瓦力欧制造》的时候都成功了，和iDS的正版卡带进行比较完全一样，在照片上可以看到使用的是M3进行测试的，游戏中没有任何的异常。而运行的《马里奥赛车DS》也没有问题，很正常。由此可见PASSKEY2在支持新版本NDS和iDS上完全兼容。

PASSKEY2虽然目前支持M3和G6以外的其他烧录卡，但是部分烧录卡需要每次运行游戏都重新设置引导卡，如果使用其他烧录卡出现不能引导现象就要重新设置一下。而使用的M3和G6出现这种状况表明内核过旧，去官方下载一个最新的内核就可以了。如果发现设置中没有引导用的NDS卡带，那么就要升级PASSKEY2软件提高兼容性。虽然使用上PASSKEY2比较麻烦一些，不过能够兼容全部的NDS主机，可以说还是造福了很多新的玩家。

梅杂志&3DM SMV

文 Binbin30 编 马修

硬件短消息

春节过去了，还在念书的玩家口袋里的压岁钱肯定是鼓鼓的了。在全国上下沉浸在欢乐祥和的节日气氛中时，掌机市场的周边又增加了些什么产品呢？下面就来了解最新的硬件周边行情吧。

Nyko发布PSP电视适配器产品

自从PSPtoTV这类周边上市以来，众多的厂家参入到这场竞争中。似乎目前在电视上面运行PSP游戏已经成为了一种时尚了。目前日

本著名的周边产品生产商Nyko也加入到PSP电视适配器产品的竞争。不过Nyko设计的这款电视适配器不用像PSPtoTV设备那样改动PSP硬件，是一款即插即用的产品。该周边采用高质量CCD传感器和镜头连上PSP屏幕，立体声直接从PSP输入电视。用RCA线直接通过标准video-in输入到电视。并能自动调节白平衡、对比度和亮度。目前这款产品在国外的网站上已经可以订购了，目前产品零售价格为79.99美元，折合人民币约655元左右。预计于2006年的4月3日销售。想体验PSP在电视上面运行的效果的玩家可以关注这款周边。

韩国厂商发布PSP专用金属贴

韩国厂商GARIZ最近发布了PSP用金属贴。这是一种新奇的周边，它的实际使用意义并不大。给PSP贴上这种金属贴会大大增加PSP自身的高贵气质和漂亮指数，其发布目的也就是让PSP看起来更漂亮而已。对于黑色版本的PSP来说，贴上去的感觉真是赏心悦目。这的确是一款让所有的PSP玩家都感到兴奋的周边，只是不知道能否在国内市场上买到。这款产品的零售价为25000元韩币，折合人民币约208元左右。有兴趣的玩家在韩国看到了，就一定要多入手哦。

卡氏登PSP防水尼龙拉链包

这款防水尼龙拉链包是卡氏登公司近期推出的产品，制作工艺相当优秀，比国内手工作坊制作的同类产品要好许多。该防水包使用高级防水尼龙制造。采用坚固拉链设计，拥有良好的密封保护性能。特别设计内框架(承托支架)，用来将机身固定在皮套内。该产品的外型美观，安装和拆卸也都很方便。内部采用可掀起式内框设计，能非常方便地更换UMD。产品赠送一个背靠支架，可以在欣赏影片的时候使用。产品目前零售价为9.90美元，折合人民币约82元左右。

卡氏登NDS背夹支架型保护包

已经发布了PSP专用保护包的卡氏登，对于NDS的周边市场同样不会放过。这款NDS背夹支架型保护包也采用了类似PSP保护包的尼龙材质来制造，所以质量也非常高，让人有看见就想拥有的冲动。这款保护包拥有背夹支架，能满足美观和安全两方面的要求；独特的易揭式设计非常便于更换游戏卡。这款产品还附送一支NDS专用的触控笔，非常体贴。产品目前的零售价为9.90美元，折合人民币约82元左右。

NYKO推出PSP专用胶套产品

最近好像不少的玩家都喜欢使用胶套来保护PSP主机，所以不少周边厂家也都推出了使用软胶来设计的胶套产品。最近NYKO也发布

了一款。不过与国内周边厂家推出的同类产品不同，它不能在套上PSP的时候直接玩游戏，只有将胶套的盖子打开才可以。不过作为NYKO厂家所推出的产品，其制造工艺是毋庸质疑的。该胶套售价14.99美元，折合人民币约123元左右。

NEO的4G PSP外接硬盘

曾推出首款NDS烧录卡的NEOFLASH也推出了PSP用的4G外接硬盘，小巧的硬盘通过一个记忆短棒式的插入设备插进记忆棒插槽，实现和PSP连接；通过胶贴将硬盘转接器固定在PSP的UMD舱上，插入设备和转接器间的排线则用黑色胶布固定覆盖在PSP背面的右侧。其好处是容量大，但也有游戏中出现卡机现象、固定转接器的胶贴粘度太大导致难以取下、使PSP整体丧失美观等不足。官方建议售价999元。

文 江西恐龙 编 马修

掌机市场扫描

年底PSP的销售情况，像是疯了一般。1月4日上午，普通版PSP售价从1580元涨到1640元。1月4日下午，普通版PSP售价涨到1680元。1月5日上午，普通版PSP售价涨到1720元，1月5日下午，普通版PSP售价涨到1790元……从1月4日开始的这场涨价事件一直持续到2月初，1.5普通版PSP售价最终突破了2000元大关。最贵的时候，1.5普通版PSP售价竟然高达2100元，1.5豪华版PSP售价则为2300元。这场涨价风波直到春节过后的初七、初八这几天才稍有平息，目前2月11日广州的PSP最新售价为：1.5普通版黑色PSP售价1880元，1.5豪华版黑色PSP售价2080元，1.5的白色版PSP的售价在此基础上各加100元，2.01以上版本的白色PSP其售价和1.5版黑色PSP一样。

纵观2005年全年的掌机行情记录，8月是购买PSP的最佳时期，这个时段的1.5普通版PSP售价仅为1480元。现在的1.5普通版PSP已经涨到了1880元，要想跌回1500元以下恐怕需要很长一段时间。

不仅是PSP，PS2、Xbox、NDS、GBM等游戏机全部都在涨价，水货商人们在春节前后狠狠地捞了一笔。这个涨价事件再次验证了一个观点：一个不健康的销售渠道对消费者的伤害是很大的。大家在享受着水货销售便利的同时，正在为更多的伤害做着铺垫。只有支持正版以及支持行货才能长远地保护自己的权益。

从目前了解到的情况看来，这次PSP售价的猛涨不仅和水货商故意炒作有关，也和最近接连展开的政府查封行动有关。据传闻北京、上海、广州等城市都有不同程序的水货PSP查缴行动，但只单独查缴Sony商品，并未涉及到其他品牌的电子商品。不过不管如何查缴，PSP也总是可以在柜台上看到，不至于有价无货。

PSP最新游戏到货不多，《DJMAX》、《街头霸王ZERO3 ↑↑》、《三国志VI》中文版的价格为300～320元不等。比较值得留意的最近新到了一批“THE BEST”版游戏，如《山脊赛车》、《合金装备 卡片》、《大众高尔夫》、《极品飞车》、《音乐方块》等等，这种版本的游戏在日本卖价是统一的，在国内的售价在190～220元之间。

记忆棒随着主机价格的上涨，也跟着涨了一段时间。2G的Sony组装记忆棒在年前的一小段时间里卖到了720元甚至更高。不过年后很快便跌回到了700元以下。如果是在网络商人那里邮购，最低价格甚至可以650元入手。很多玩家到现在都无法辨认记忆棒的原装与组装。其实简单归纳起来，就是1948M和1959M的一定是组装货，这两种记忆棒的价格都在700元甚至更低；而原装记忆棒容量一般为1910M，价格一律在1200元甚至更高（Sony原装记忆棒速度很慢，不推荐购买）。如果有的BOSS针对2G的记忆棒开价700～900元，那就一定是组装货，请大家记得还价到700元以下。

和PSP的炒作截然不同的是，NDS的销售局势变得扑朔迷离。在春节期间NDS涨价了吗？NDS降价了吗？答案可能会令大家感到意外：没涨也没降，因为NDS几乎没货了。造成这种局面的原因有很多，笔者估计和日本的NDS严重缺货有很大的关系。在日本有些中古店里的二手NDS甚至都被炒到了3万多日元。既然日本销量持续火爆，水货商拿不到货也是没办法的事。再者，NDS的缺货和神游也有很大牵连。目前iDS普遍售价都降到了960～980元。（商场里仍旧卖1200～1500元，这个我们暂且不去讨论。）而之前的日版NDS一直卖980元甚至更高的价位，在这样的情况下，iDS显然比NDS更适合商家以及消费者。PassMe2的流行已经让iDS玩烧录游戏不再是梦想，众多玩家纷纷在新年之际选择购买iDS。

由于最近任天堂爆出NDSL的消息，其发售日为3月2日，首发价格为16800日元。想必很多玩家也临时打消了购买NDS的念头。笔者估计NDSL的当日国内价格会在1400～1500元左右。要想跌到1200元甚至更低的正常价，从以往的经验来看需要1～3个月左右。NDS新作有很多，美版《生化危机》售价300元，日版《生化危机》售价320元，日版《生化危机》限

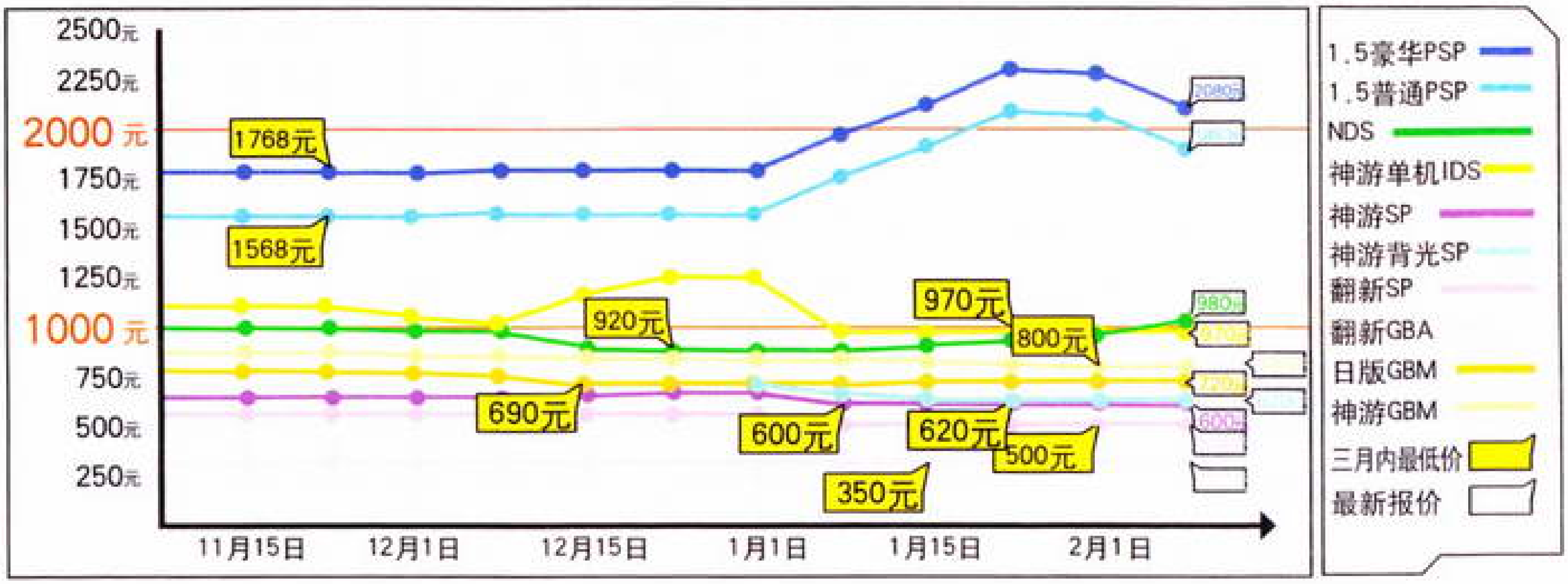
定版售价550元。《龙珠Z 舞空烈战》售价320元，日版《死神》售价340元。

▲NDSL是否会引发新一轮掌机购买狂潮？让我们拭目以待。

GBM的销售也有些紧张，部分游戏店都纷纷表示无货可售。有货的店开价在720元左右，港版价格则为740元，iGBM由于售价远高于水货GBM，所以在广州很多店都难见踪影。

神游前光版SP售价600元，背光版SP售价620元。SP成了众多孩子的新年最佳礼物。不过根据笔者的亲自试机体验来看，背光版SP并不值得大家购买，由于屏幕做工不足的缘故导致出现严重残影现象（比PSP屏幕的残影现象还要严重），玩动作游戏的时候尤为明显。

烧录卡方面，由于最近NDS的ROM已经增加到316个，中文游戏就已经有《恶魔城》、《迷失蔚蓝》、《生化危机》、《摸摸 瓦力欧制造》、《直感一笔》、《游戏王》等数个游戏。根据现有的情报来看，《山脊赛车》、《天堂独太》、《逆转裁判》、《牧场物语》都正在进行汉化工作，由此可见NDS正逐步走向GBA的辉煌。现今比较流行的有SC-SD，售价略涨到了240元。（另买一张512M SD卡为240元，1G SD卡为420元）GBALink II 512M售价为666元。两种卡都很实用，价格也不算贵。笔者向大家推荐。



各地掌机价格表

本辑市场扫描继续为大家列出各地的掌机参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，马修向所有提供价格信息的朋友们致谢。

城市	提供者	PSP（豪华版）	PSP（普通版）	iDS	NDS	iGBM	GBM	小神游SP	GBA SP
广东广州	江西恐龙	2080	1880	965	980	820	720	600（背光620）	500（翻新）
广东深圳	久圣电玩	2080	1550	—	1150	—	730	—	650
广西南宁	鸿立电玩	2126	2020（1.5） 1683（2.5）	1023	995	850	755	680（背光）	—
浙江杭州	玩之茵电玩	2200	—	—	—	—	850	680（背光）	—
天津	MARS电玩	2020	1700	1020	1100	850	859	650	—
山西太原	逸豪电玩	2010	1900	1080	1120	800	800	620（背光670）	630

3DM-SMV

老树新枝
——EZ1烧录NDS游戏详细报道

文 小超 编 马修

最近在网上看到，虽然很多朋友有EZFlash第1代烧录卡，但用其玩NDS游戏的却不多，还有不少朋友运行NDS游戏时出现白屏、死机的错误。本着尽心尽力为大家服务的精神，小超将EZFlash 1玩NDS游戏的完整过程写出，希望可以帮助大家，让各位手中的EZFlash 1继续发挥余热。

▲EZFlash 1又有用武之地了。

说起小超的EZFlash烧录卡，还有一段曲折的经历。那是2002年的夏天，小超刚购入GBA没多久，从网上看到了GBA用烧录卡的消息。仅需一张烧录卡就可以玩所有的GBA游戏，多么诱人的事情啊。于是小超辗转托朋友从深圳邮过来一张256M的EZFlash 1代烧录卡，花费了1200大元。时隔数年，GBA上的烧录技术越来越成熟，烧录卡的价格也不断下降。本以为NDS发售后，小超的这张EZFlash 1代烧录卡会完成自己的使命。没曾想，EZFlash官方在去年11月份发布了支持NDS游戏烧录的EZClient客户端程序，能够完美运行大部分NDS游戏。EZFlash 1随着新程序的发布而重新焕发青春。

前期准备工作

客户端程序下载

EZFlash从2005年11月15日发布的EZClient V3.20开始正式支持NDS游戏烧录。此前虽然通过NDS Patch等软件，也能在EZFlash等普通GBA烧录卡在上玩NDS游戏，但却有着存档错误、不能制作合卡等问题。EZClient V3.20的发布可谓众望所归。第二天，EZFlash紧接着发布了支持《马里奥赛车DS》的EZClient V3.21。目前最新的版本是2006年1月24日发布的EZClient V3.24，加入了对新型号EZ2 1G的支持，可以运行《马里奥赛车DS》、《欢迎来到动物之森》等游戏。下载地址是http://www.ezflash.cn/zip/ezc324.rar。

要使用EZFlash 1烧录卡玩NDS游戏，我们需要下载最新版本的EZClient V3.24，并将PatchDLL 1.1.9.0补丁解压后覆盖到EZClient文件夹。

更新驱动

如果你以前安装过EZFlash 1烧录卡的驱动，需要更新为最新的写卡器3 in 1驱动，此驱动已经包含在EZClient V3.24软件包的USB_Drivers目录中。注意，一定要更新驱动程序，否则不能正常运行NDS游戏。

将EZFlash的写卡器连入电脑，进入设备管理器，在通用串行总线控制器中找到EZ-Write，单击右键，选择更新驱动程序。在后面的文件夹选择中，选择EZClient V3.24所在文件的USB_Drivers目录即可更新驱动。如果上

▲一定要将驱动更新为最新版本。

述方法不能正常更新驱动，大家可以去EZFlash官方论坛参考一下帖子，网址是http://www.ezflash.cn/bbs/showthread.php?t=949。

NDS的准备工作

仅仅有一台NDS和一张EZFlash 1代烧录卡并不能运行NDS游戏。经常阅读《掌机王SP》的读者应该知道，通过GBA烧录卡运行NDS游戏需要PassMe设备引导或者给NDS刷过Flashme内核。目前，PassMe设备有两种，分别是1代和2代。1代对应老版的NDS，2代则对应新版NDS和神游iDS。

当然还要辨别你手中的NDS是新版还是旧版。新版和旧版NDS的鉴别可以通过NDS机身后序列号粗略鉴别。以前《掌机王SP》曾经提到过，这里就不赘述了。

EZFlash官方目前也发售了两种PassMe引导设备以适应新、老版本的NDS。如果是老版本的NDS，可以通过EZPASS+NDS正版卡引导在NDS上玩NDS游戏。如果是新版NDS或者神游的iDS，则需要通过EZPASS2做引导才能玩NDS游戏。旧版NDS除了使用EZPASS外，同样可以使用其他的烧录卡的PassMe设备。

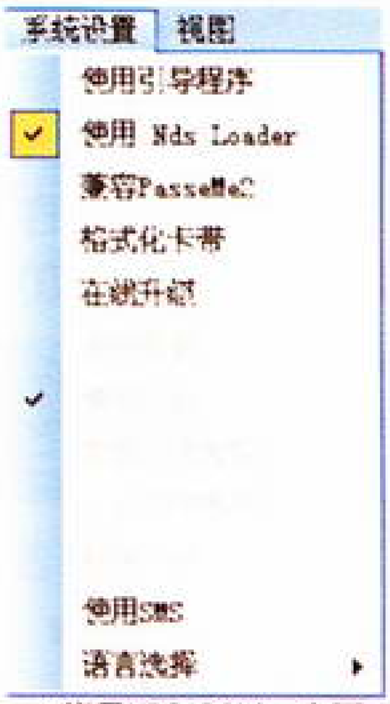
无论老版、新版的NDS还是iDS，如果将内核刷为Flashme V5版，都能够运行NDS ROM。现在很多商家都已经提供Flashme的刷机服务，价格一般为20元左右。当然，如果你手中有PassMe引导设备也可以自行刷机。NDS刷新至Flashme V5版后，游戏时无需插入PassMe和正版卡，大大方便了玩家。而EZFlash的新版烧录程序对Flashme提供了良好的支持，这点大家完全不用担心。

▲刷过Flashme V5后NDS即可运行商业ROM。

EZClient的使用

EZClient V3.24的使用方法和以前版本的程序没有太大区别，界面完全相同。最大的改变是在系统设置中多了使用NDSLoader和兼容PassMe 2两个选项。

EZClient V3.24提供了两个ROM引导程序，分别是EZLoader和EZNDSLoader。在系统设置中选择使用引导程序，会使用EZLoader，即普通GBA合卡方式。如果烧录NDS游戏的话，需要将NDSLoader选中，使用EZNDSLoader引导。然后依照添加GBA ROM的方式添加NDS ROM。使用EZNDSLoader的前提下，EZClient支持NDS游戏和GBA游戏混烧。容量允许的情况下，你可以添加多个NDS ROM和GBA ROM到烧录卡中。EZNDSLoader可以说是EZClient V3.24的核心所在，它实际上是一段专门为NDS开发的引导程序。



▲烧录NDS ROM一定要选择NDSLoader。

如果你用新版NDS，并使用EZPASS2做引导，在烧录的时候，要选择兼容PassMe 2的选项，否则NDS游戏会无法正常运行。

另外，第一次使用新版程序前，一定要格式化卡带，然后再进行烧录。EZClient V3.24支持NDS Clean ROM的烧录。使用NDSLoader会对ROM自动打补丁。如果不是Clean ROM，有可能会出现白屏现象。Clean ROM可以通过文件CRC码鉴别，具体方法大家参照《掌机王SP》30辑的《掌机软件大集合》一文。

烧录过程中，烧录NDS ROM和烧录GBA ROM并没有区别。都是先擦除原有数据，然后再拷贝新数据。烧录时间方面，两者也基本差不多。使用NDSLoader的前提下，烧录63Mb的NDS游戏《炸弹人》用了1分56秒；使用

▲数据都是先擦除再拷入。

GBA引导程序EZLader的前提下，烧录64Mb的《超级街头霸王 II X》用了1分49秒——可以看出，GBA游戏烧录要比NDS游戏烧录地快那么一点，估计是烧录NDS游戏时，还需要打补丁的缘故。

选用NDSLoader进行ROM烧录的时候，EZClient V3.24的其他功能都能正常使用。用户能够使用SMS功能，也能使用GBA的金手指功能，另外NES、GB、PCE ROM的转换功能也正常。

小超还发现，EZClient V3.24能自动缩减NDS ROM的体积。根据游戏的不同，缩减容量也不同。比如128Mb的《马里奥64DS》，加入烧录卡后容量为115Mb，只缩减了5Mb；而128Mb的《一笔吃豆》，加入烧录卡后的容量为83.5Mb，足足缩减了44.5Mb，剩下的空间就可以再拷贝一个32Mb的GBA游戏进去了。

至完稿前为止，NDS上一共有300多个ROM，虽然256Mb以上的ROM不在少数。但一张256Mb的EZFlash卡毕竟还能玩不少容量在256Mb以下的NDS游戏，对于如此老资格的烧录卡来说，也真算得上学是老树发新枝了。另外要提醒大家的是，不同版本的NDS游戏容量也可能不一样，比如日版和美版的《任天狗》都是256Mb，但欧版的却有512Mb，大家下载时要注意。

硬件运行测试

下面实地测一下通过EZFlash运行NDS游戏的情况。测试用机：版本号为NJH 114XXXXX的银色日版NDS一台；引导：刷入Flashme V5版；NDS正版卡：无；烧录卡：EZFlash 1代白色烧录卡。

NDS游戏运行情况

使用EZNDSLoader拷贝入NDS游戏后，将EZFlash 1插入NDS卡槽，开机后会直接进入EZFlash的游戏菜单。此时NDS上屏显示EZFlash的标志，左下有V 1.0的字样，这应该是EZNDSLoader的版本号。下屏显示游戏列表，在NDS游戏前会有NDS的标志，GBA游戏前则有GBA的标志，很容易区别。用方向键选择游戏，再按A可以进入游戏。另外还支持触摸屏，用户可以直接用触控笔点击相应的游戏进入。

小超运行了《CATCH！ TOUCH！耀西》、《一笔吃豆》、《钻子先生》、《动物管理员》、《马里奥64DS》、《炸弹人DS》、《任天狗 腊肠》、《瓦里奥制造摸摸乐》、《超级碧奇公主》、《山脊赛车》、《泡泡龙》等20个左右的NDS游戏，每一个都能够完美运行。没有拖慢，声音和画面正常，而且存档正常，游戏期间也没有发现死机现象。看来EZFlash 1对NDS游戏的支持还是很不错的。

▲游戏选择画面清晰明了。

但仍有部分游戏EZFlash 1不能运行，像《大合奏》、《口袋妖怪 冲刺》等等。现在M3等烧录卡已经通过软件升级能运行全部NDS ROM，看来EZ方面也要加把劲才行。

自EZClient V3.21开始，EZFlash支持《马里奥赛车DS》的运行，不过当时即使刷过Flashme V5的NDS仍需要一张2M记忆空间的NDS正版卡来引导。而现在使用最新的EZClient V3.24，无需正版卡也能运行《马里奥赛车DS》了。但《欢迎来到动物之森》仍需要正版卡引导才能运行。

在使用EZNDSLoader的情况下，没有办法通过热键重启退出NDS游戏回到游戏菜单。如果想选择其他游戏的话，只有将NDS关机再开启。

第三方NDS软件运行情况

虽然EZFlash 1对NDS商业游戏的兼容性不错，但对第三方软件的兼容性却很差。像NDS上的多媒体程序MoonShell、SFC模拟器SnesDS，使用EZNDSLoader引导的情况下，运行后会白屏。小超也咨询了EZFlash的工作

店梅杂志&3DM-SMW

人员，因为第三方软件的文件头部信息和商业ROM不一样，所以暂时不支持。

但我们可以通过其他方式运行第三方软件。无论是MoonShell还是SnesDS，生成ROM时都会生成.nds结尾的和.gba结尾的两个文件。其中.nds是NDS格式的文件，.gba则是转换成GBA格式的文件。我们只要将.gba结尾的文件拷贝到EZFlash 1即可正常运行。

拷贝这种转换成为GBA格式的NDS文件时，不要选择任何引导，包括EZNDSLoader和EZLoader。将EZFlash 1插入NDS后，会直接进入程序。这种转换ROM的方法也适用于所有的GBA烧录卡，缺点是只能烧录一个文件，不能制作合卡。但因为已经有EZNDSLoader，所以我们只有在运行第三方软件时才使用这种方法。

GBA游戏运行情况

如果选择EZLoader，只是烧录GBA ROM的话，EZFlash 1在NDS上运行和以前没有区别。可以通过NDS的系统设置来设定上屏还是下屏游戏，运行GBA游戏的时候另一个屏幕背光是关闭的。

但如果选择EZNDSLoader，然后进入GBA游戏，会发现GBA游戏只能在上屏运行。虽然游戏运行方面没有什么问题，但NDS的下屏背光却始终亮着，呈白色。这样的话，就很费电。所以，如果大家只玩GBA游戏的话，还是要使用EZLoader。而事实上，其他烧录卡在同等情况下玩GBA游戏时，也会出现同样的情况。

在使用NDSLoader引导的时候，第三方GBA软件比如FC模拟器Pocket NES、GG模拟器SMS Advance等运行正常，不过下屏的背光仍旧亮着。

EZNDSLoader下混烧的GBA游戏，也没办法在游戏中复位，按热键的话会出现黑屏死机现象。

记忆的备份和导入

使用EZClient V3.24，可以实现NDS游戏的存档备份和导入。其方法与GBA游戏一样，只需要选中游戏，然后点击备份进度或者写进度就可以了。另外，在使用EZNDSLoader的情况下，EZClient V3.24还支持SMS功能。在游戏选单画面，按Selcet + R或者L调出SMS，即可实现存档的备份或者读取。SMS不仅对GBA游戏存档有效，对NDS游戏也有效。

总结

如果你现在不能正常用EZFlash 1玩NDS游戏的话，小超觉得问题可能出在以下几个地方：

1. 驱动没有更新到最新的3 in 1驱动；

2. 烧录的NDS ROM不是Clean ROM。是不是Clean ROM大家可以用OfflineList鉴别。

3. 烧录的时候没有选择NDSLoader。如果要玩NDS游戏，一定要使用EZNDSLoader引导。

综合起来，作为NDS烧录卡的EZFlash 1有着如下的优点：

1. 实现NDS ROM和GBA ROM的混烧

2. 可以使用SMS功能，自由备份和导入NDS游戏存档

3. 自动缩减NDS ROM体积

4. 支持NDS Clean ROM的烧录。

可以看出，在使用了最新的EZClient V3.24后，EZFlash 1已经摇身一变成为NDS烧录卡。作为国内最早的GBA烧录卡生产厂商，EZFlash产品有着庞大的用户群。这种及时进行软件升级的做法无疑会受到玩家的热烈欢迎。EZFlash的工作人员也表示，他们会继续更新，让我们期待更加完善的EZClient程序吧。

▲EZFlash 1对NDS ROM的兼容性还不错。

启梅系志&3DM-SMV

文 哈曼大人 编 马修

穷根究底 五个被忽略的NDS问题实解

穷根究底，就是要找出每一个问题的最根本的原因。而最简单明了的解释，末过于用实物来展示了。正像一句名言所：透过现象看本质……等等，好像用错了。

一、SMS记忆棒是否支持NDS烧录卡？

随着我们进入NDS的刷机时代，用GBA烧录卡来玩DS游戏是很平常的事了。现在，很多玩家已经把目光从游戏的运行转移到了存档的安全问题上。

我们不妨来想下，既然我们用的是GBA卡带，那是否也可以用SMS（记忆棒）来保存卡带里的记录呢？下面我们就通过实际来看看。

先将烧录了NDS游戏的卡带放入GBA/SP中，开机后显示为无卡状态。插上记忆棒便自动进入操作界面。我们可以看下游戏卡信息，上面显示该卡在存档类型和大小等方面与一般卡带都相同。至此，我们几乎可以肯定——烧录DS游戏的卡带可以使用SMS来记录。

接下来进行测试。测试用的游戏是《右脑锻炼》。过程并不复杂，用GBA在SMS上存档后，再玩个小游戏，使其与原存档有差别，再用GBA读回原存档——存档复原！可见，烧NDS游戏的卡带的记录确实可以用SMS保存。

▲这是之前就有的一个游戏记录（千万别注意那个分数，汗。）

▼玩了一下，多出了另外一个记录（看清楚了，80分！）

▼通过SMS可以看到，卡带的存档和普通GBA卡的一样。

▼再用GBA读原来的存档——回到了原来的记录。

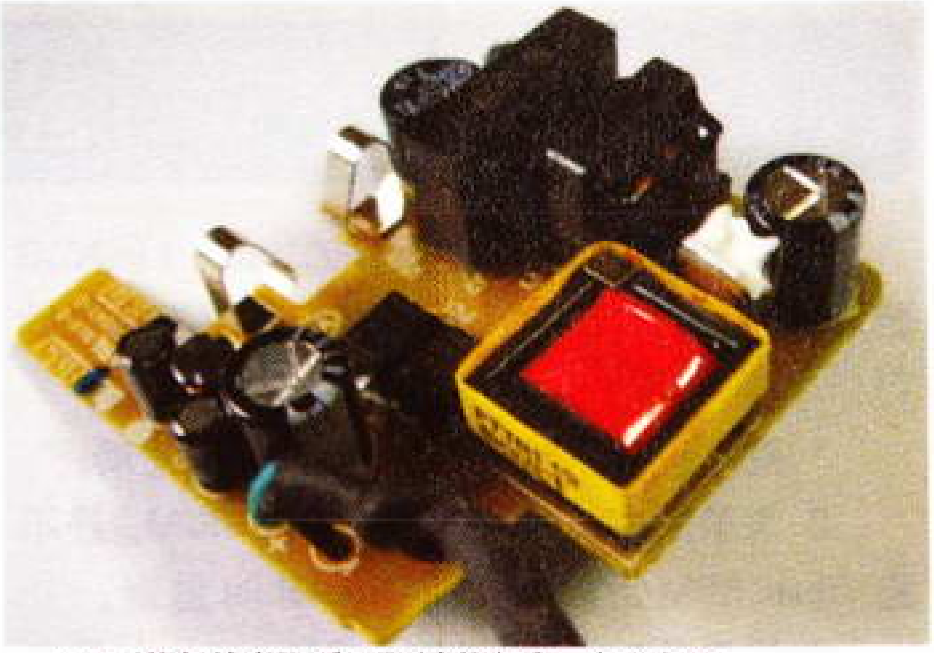
小贴士：使用一些烧录卡玩NDS游戏时，合上屏幕的待机功能会受到影响而不能正常使用，大家不要以为自己的爱机哪里不舒服而去乱“投医”啊。

二、老任的电源适配器里是……

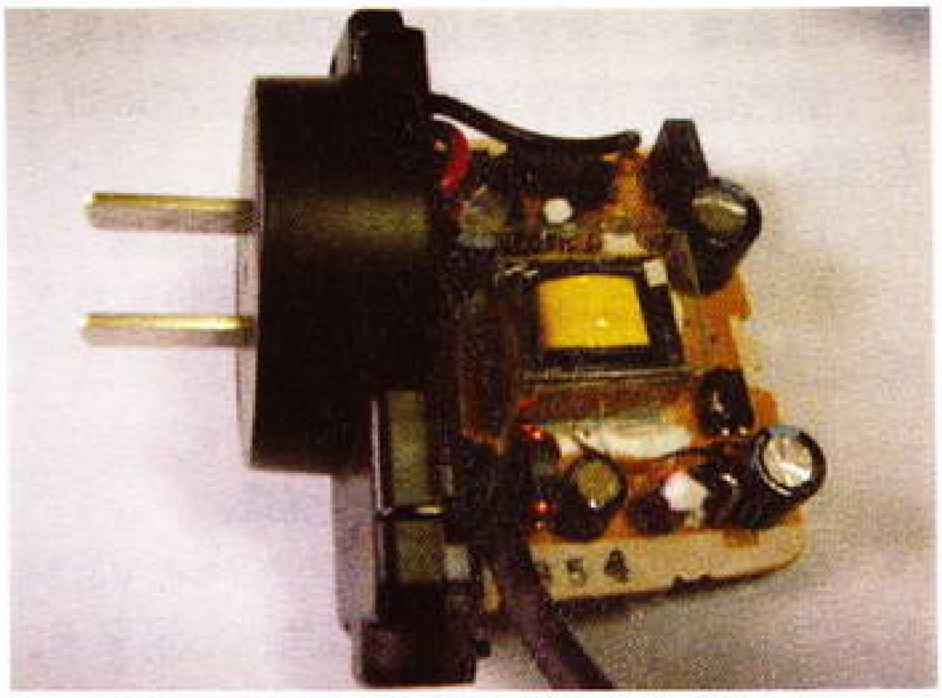
或许有不少玩家第一次拿到老任的电源适配器时，都会惊讶于它的轻巧。尤其是与110-220变压器相搭配时，这种感觉最明显。那么，老任的电源适配器里与我们常见的国产变压器有何不同？

笔者拆了三个电源适配器（一个是日/美版的，一个是神游的）和一个3V（国产的GBP专用）变压器，以让大家看透它们的“心”。

日/美版电源适配器的螺丝比较难拧，所以我只好直接用钳子给打开了。其主体部分是一



▲日/美版的电源适配器结构复杂，却很轻巧。



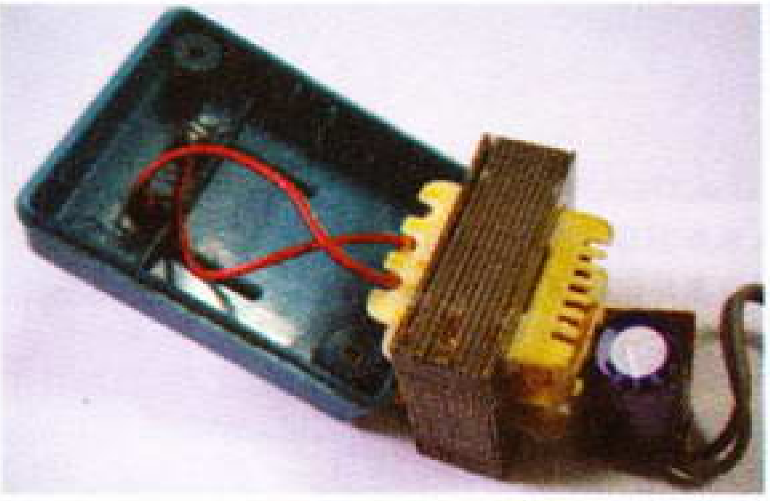
▲神游适配器的跟日/美版的差不多。

话梅杂志&3DM-SMV

个小型线圈和一些电容及继电器等。相比之下，神游就好拆多了。剔掉中央的凸点，用个小一字螺刀很快就把螺丝拧了出来。从图中可以看到，神游适配器的主体跟日/美版的大同小异，只是面积稍大了点。

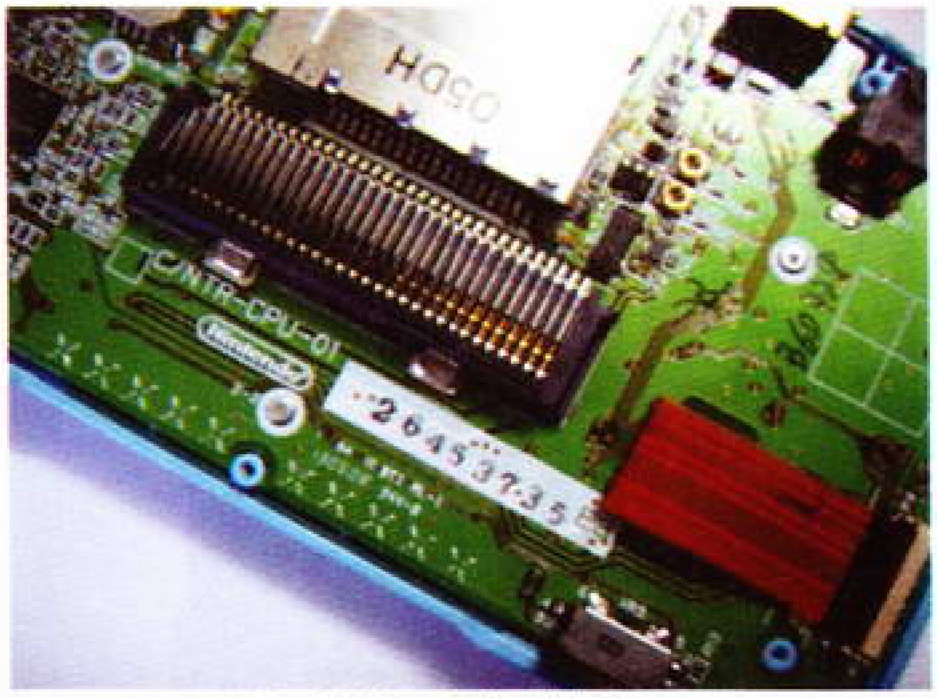
再接下来就是我们最最熟悉的3V变压器了（好怀念啊）。这个重量级的老大哥可不是盖的，它的那颗“铁一般的心”使它坐稳了体重方面的冠军。而连接着的电路板上，只有一个可怜的电容器和寥寥无几的一些电阻。

小贴士：神游的适配器输出电压是5.37V（上面写的是5.2V），日/美版的是5.28V（上面标的也是5.2V），3V变压器的是5～6V。


▶这是我国开发研制的，拥有完全自主知识产权。

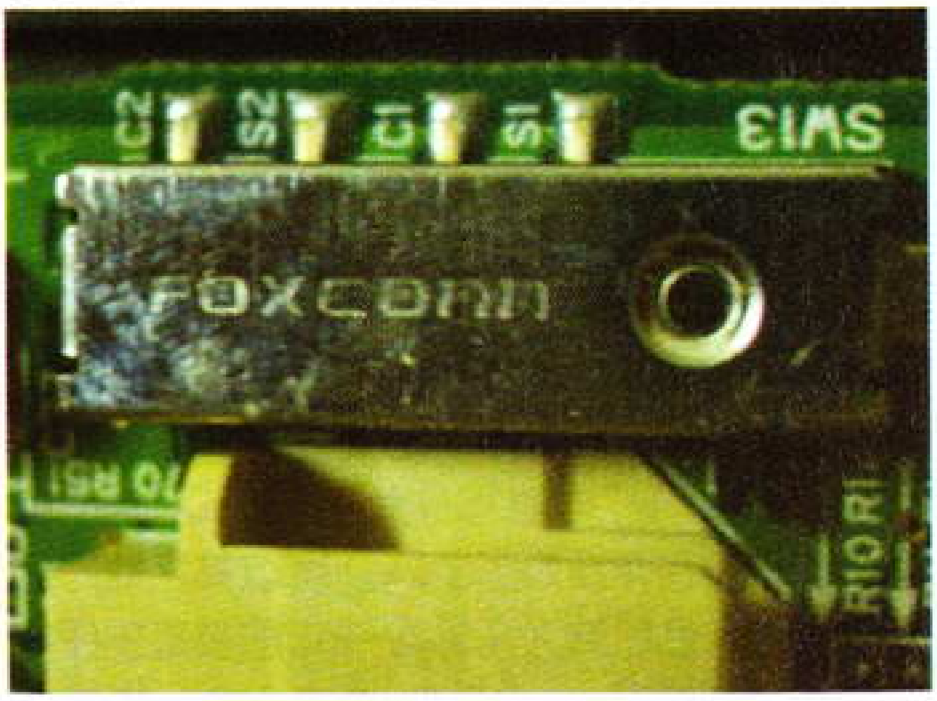
三、为什么NDS不能兼容GB/GBC

大家都知道，从NDS的正式发售开始，GB/GBC的时代被正式宣告结束，因为NDS不再支持这类游戏了。但大家可否知道，引发这一切的源头是什么？下面我们就从最本质的说起。

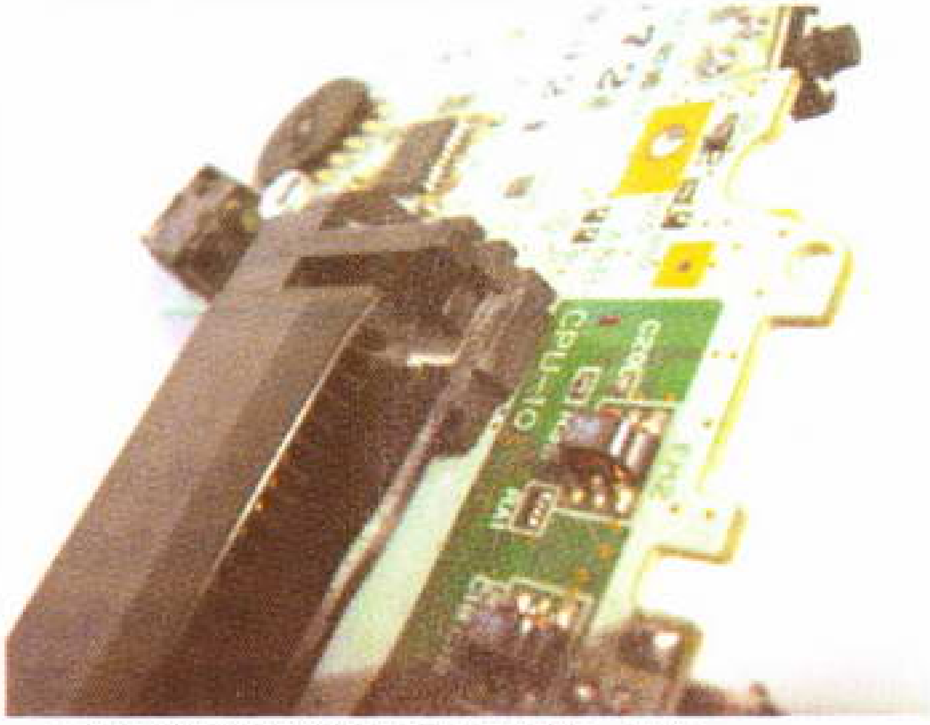


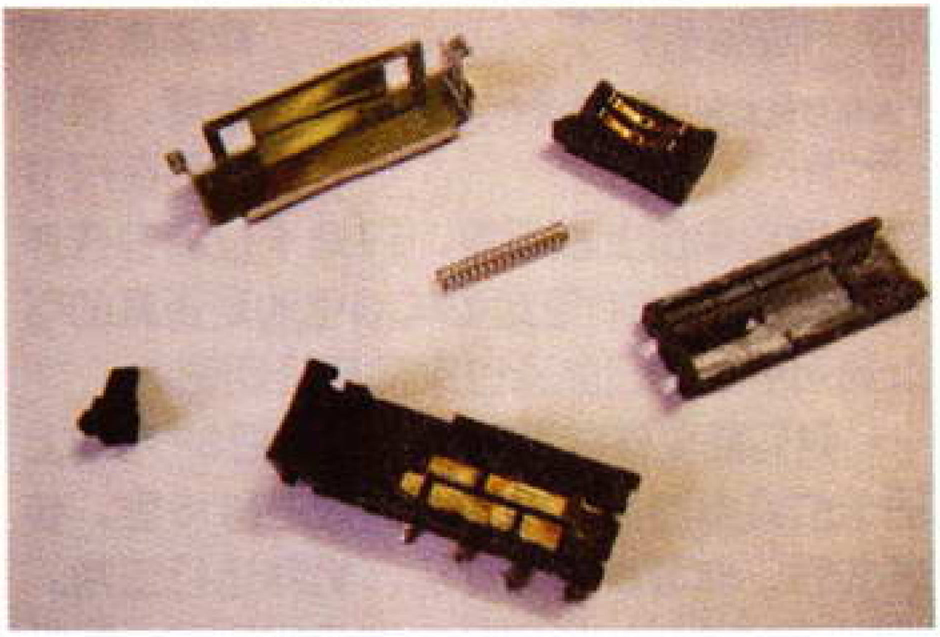
▲NDS主板上少了个电压选择器。

看看NDS主板，稍有经验的玩家就能看出其卡槽处少了点东西——电压选择器。电压选择器的首次登场是在GBA时代。那时，老任为了让GBA能兼容GB/GBC的卡带，便加载了一个专门负责运行GB/GBC游戏的CPU。但其又与运行GBA游戏的CPU在电压上有差异，因此就得靠电压选择器来解决这个问题了。说白了，就是因为NDS没有电压选择器，所以运行不了GB/GBC的游戏。GBA上这个电压选择器也被SP继承下来，看看SP的电压选择器的内部结构吧。



▲这是SP上的电压选择器，是独立固定在主板上的。


▲GBA上的电压选择器是跟卡槽连在一起的。


▲被大卸八块（好象少了两块）的SP的电压选择器。

小贴士：GBM不能兼容GB/GBC游戏，也是这个原因。

四、屏幕摔碎机器就报废了吗？

在一般人眼里，屏幕被摔碎后，机器一定是报废的了，其实不然，我前些日子就遇到了一台屏幕被摔碎却仍能正常显示的SP。这可以证明：即使屏幕碎了，也不代表机器报废。

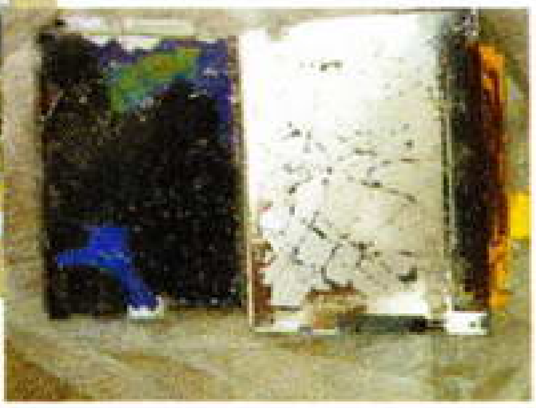
▲屏幕下方虽然也有裂痕，但也可以正常显示。 ▲看出这是什么游戏了吗？这是《DMI2》。

拆开发光板，可以看到是屏幕最外层的玻璃碎了。这层玻璃是起保护屏幕内层的作用的，一旦碎了，就很有可能导致屏幕内层的破碎。（注意，是“可能”！）很明显，这台SP的内层屏幕仅在裂痕周围破碎，所以其它地方仍可以显示。然后给大家看看一年前被班主任摔过的SP的屏幕——内外层玻璃全碎，这就意味着这个屏幕是真正的报废了的。我也曾在论坛见过外层破裂，而内层完好的屏幕。于是不禁感叹：“要摔成这样，靠的是真功夫啊！”

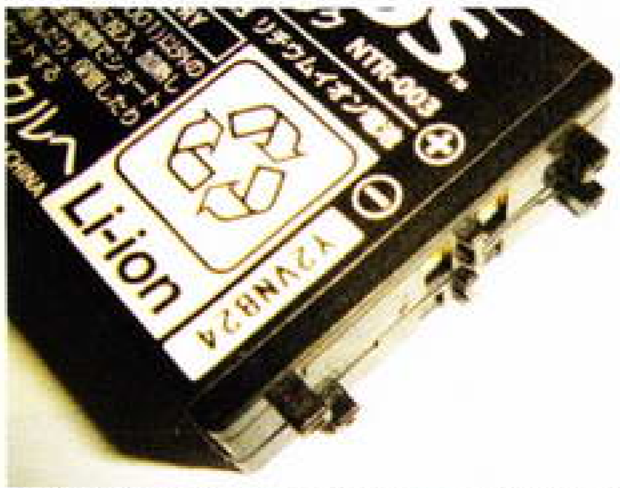
▲去掉前光板，就看得清楚里面是什么情况了。

▲从外面看，这个屏幕似乎只是外层碎了。

▼但实际上是内外两层都碎了。



五、不考虑卡位点的话，NDS电池和SP电池能通用吗？

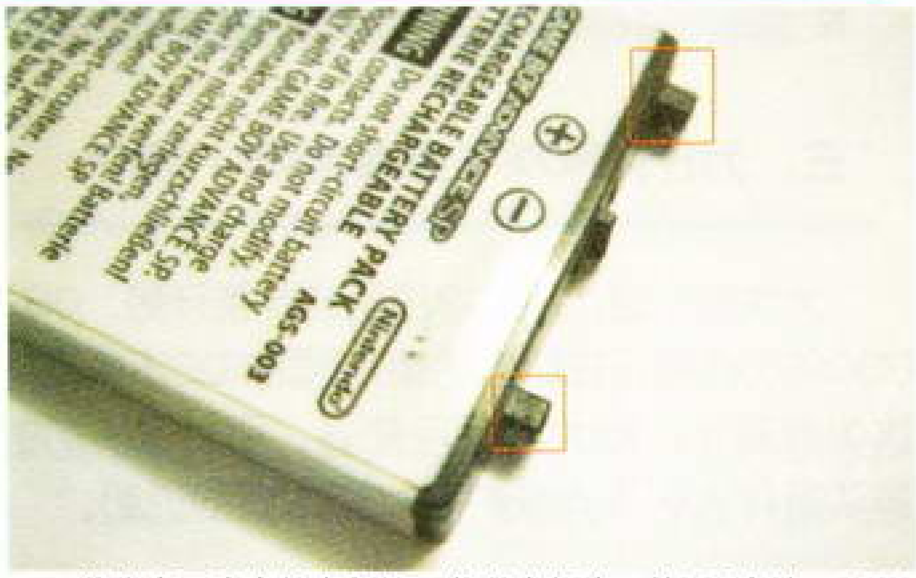


▲除接触点外，两种电池的两个卡位点都不一样。

当大家看到NDS的电池后，是否会联想到GBA SP的电池？这种联想不无道理，因为它们在尺寸或是输出电压上都相同，只是卡位点有些许差异。那么，SP电池和NDS电池是否真的可以通用？那我们就通过实验来证明吧。

我们需要做的很简单，就是把SP电池上的卡位点都削掉，以使其能放进NDS里。装进去后，你会欣喜地发现，机器运行正常。这表明，NDS电池和SP电池是通用的，以后不用愁电池了！

小贴士：由于NDS的电池盖在设计上与SP不同，所以就不要幻想着把“小蜜蜂”之类的1200mAh电池给NDS装上了。



▲将左右两个卡位点削掉，你就多拥有一块NDS电池。(^_^)

▼尽管没有那两点定位，但也不太碍事，只要能装进去就可以了。

结语

这些问题都是我从论坛收集来的，希望大家看了之后对该方面的知识有所了解。有不明白的地方可以来问我(QQ：52009279)。最后要感谢好友林宇晨的协助拍摄。希望以后还能再与大家见面。

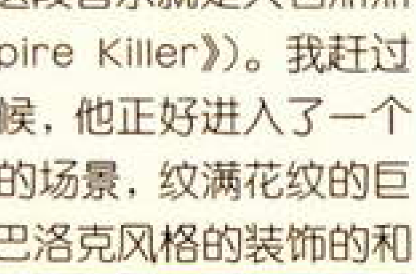
文 李飞　编 马修

恶魔城——我的掌机之路

如果问我最喜欢的游戏系列，回答会迅速而干脆："《恶魔城》！"从FC时代的橘黄色小人开始，《恶魔城》就拥有了大量的FANS，但是幼时的我根本不知游戏为何物，直到高中时代才第一次接触《恶魔城》。

第一次听到这个名字，是在一个玩游戏较多的同学璟的口中。那时璟正准备购入GBA，和我讨论要买什么卡合适。他告诉我，动作游戏里，《瓦里奥世界》和《恶魔城》都不错，不知道买哪个好。我问他《恶魔城》是什么游戏？璟的回答十分不专业：说就是一个人用鞭子作武器，打僵尸骷髅什么的。(= =) 我一听就想起了C社的BT作品《魔界村》，立刻拼命摇头劝他还是买《瓦里奥世界》好。不过等璟购机回来，只有区区十几关的《瓦里奥世界》被我们光速完美通关，无聊之下他就换了《恶魔城——月之轮回》回来。刚开始我对游戏很不屑，略试了一下，只看到了黑黑的场景，也觉得手感没有任氏的动作游戏柔和，就不想再玩了。

但是有一天璟操控的人物进入了一个新的场景，一段激昂的音乐忽然响起，华美的音色和充满战意的旋律一下攫住了我的神经（后来才知道，这段音乐就是大名鼎鼎的《Vampire Killer》）。我赶过去看的时候，他正好进入了一个剧院一样的场景，纹满花纹的巨大立柱，巴洛克风格的装饰的和宏大的背景一下震撼了我。我立刻对这个游戏产生了极其浓厚的兴趣。在璟的详细介绍下，我才了解了这个系列的情节——不断复活的吸血鬼伯爵，背负宿命的吸血鬼猎人，纠缠不清的血缘与世仇，善与恶的对决，整个故事充满了神秘感，西方古老的传说被演绎得十分精彩。我终于结识了《恶魔城》，从此迷失其中。



《月之轮回》是一个初入手觉得不怎么好玩但真正投入又难以自拔的游戏。场景的探索、物品的收集、高难度的挑战、丰富的战斗方法，这些耐玩的要素它都具备，加上它独特的画面风格和优美的音乐，这个游戏成了我最喜欢的游戏之一，前后通关次数不下30遍。《月之轮回》中我最喜欢的部分是难度BT的斗技场，MP归零、敌人全面强化、兵种的合理搭配，加上几乎没有补给的车轮战让斗技场成了比老伯爵卧室还要危险的去处。记得当初是利用了使用MP药后MP不会立刻消失的技巧，用召唤兽扫荡了大部分房间才得以通过的。

当时还发生了件十分有趣的事，在《月之轮回》通关多次后，那时还不知道以往的《恶魔城》有过第二主角的我曾和璟说，主角内森的同伴修也同样在城中闯荡多时，同时也有丰富的动作，如果能作为第二主角出现多好，结果是璟笑我痴人说梦。(－ －)

《月之轮回》的热情还没有完全退去，"《恶魔城》系列"的新作《白夜协奏曲》就出现在了我们面前。那时候跨入大学的我

刚刚购入了自己的GBA，第一盘卡带便是《白夜协奏曲》。有了属于自己的机器，就可以不受干扰地尽情享受游戏乐趣了，200%的地图完成度更大大满足了我喜欢探索的性格。游戏中的魔法虽然比前作少了很多，但是差不多各个都有用得上的地方，画面效果和角色操作的手感也都上了一个台阶。在游戏中的一些地方还加入了一点点语音，如主角施放魔法的时候就会喊出招式的名字。

《白夜协奏曲》加入了比《月之轮回》更多的隐藏要素。首先是怪物图鉴，能清楚地看到敌人的信息（最怨念的是不知道那个RARE GHOST到底掉落什么物品）。BOSS RUSH则给了我们重新认识BOSS们的攻击方式并且虐待他们的机会。最让我兴奋的是加入了第二主角，感觉象把游戏的长度一下子提高了一倍，让人大呼过瘾！游戏中有一个让我难忘的场景。在骸骨魔窟中，有一尊残破的女神像，不断的滴出血泪，而这血泪落在地上，就会化为怨念的血骷髅袭向主角，真有种别样的感觉。

上了大学，自然也有志同道合的朋友，同舍的晶也是个喜欢《恶魔城》的人。那时候宿舍晚上会熄灯，有时候实在是想继续玩下去，我们就会跑到学校的通宵自习室去玩《白夜协奏曲》。那时候因为我已经玩通了游戏，晶遇到卡住的地方就会来问我，我也会和他一起讨论游戏的玩法、隐藏地点的进入等等，我和晶从刚入学时的陌生人很快成了要好的朋友。虽然现在那盘卡由于自由落体运动而患上了失忆证，但是它见证了两份友情——祖斯特与马克西姆，我和晶。

当某事件的阴云正笼罩校园的时候，我得知了《恶魔城》又一款作品《晓月圆舞曲》到货。在学校封闭大门的情况下，我冒着生命危险去购入了《晓月圆舞曲》的卡带。那时晶也有了自己的GBA，我们像在同一个起点开始赛跑一样，比赛看谁的进度更快。因为那段时间学校停课封校，没有什么事情作，我们都是从早晨起床洗漱完就拿起机器，直到晚上才放下（不利于健康哦，好孩子不要模仿）。最后的结果，他的通关时间比较短，我的地图探索率略高一些，算是打成平手。

通过前两作的试验，《晓月圆舞曲》可以说已经完全把握了“掌机上的《恶魔城》应该是什么样子”。它继承了以往作品的诸多优点，画面既明亮，又不失恶魔城邪恶黑暗的风格。音乐全新制作，不像前作那样的纯粹的电子音，恢复了交响、摇滚、舞曲等多种风格。隐藏要素方面也作出了进化。BOSS RUSH已经成了系列的传统，这次又加以改进，多种武器、装备的选择以及战魂的变化，使BOSS RUSH有了更多的变化，更多的精彩。

说起《晓月圆舞曲》，就不能不说它的剧情。由于当时买到的卡带是中文版的，让人很容易就看懂了这一作的剧情。我们的老对手伯爵大人在最后一次战斗中被完全消灭，这次转世为人作为主角登场，我们的苍真君要为了挑战宿命而战斗。这个具有颠覆性的剧情不能不说震撼了我。尤其是当苍真败在混沌手下的时候，并非简单地GAME OVER，而是有着剧情的表示：苍真坐在曾经属于伯爵的宝座上，手中拿着一杯红色的液体，而吸血鬼猎人虽然不忍伤害这个少年，但是他背负的宿命却让他不得不对已经成为吸血鬼的苍真动手。像以往一样，苍真，不，是伯爵扔下手中的杯子，屏幕暗了下去，没人知道发生了什么。其实很久以来，我都认为，这才应该是《晓月圆舞曲》真正的结局。伯爵的强大力量，不会如此简单就被消灭，正义和邪恶的斗争之路，还有很长的路要走。

终于，次世代的掌机横空出世，《恶魔城》也在任天堂NDS上发售了新作《苍月的十字架》。游戏刚刚发售的时候，笔者因为还买不起NDS，只能对着游戏画面流口水，而且强忍着没有去看任何关于游戏的攻略、提示或是资料什么的，就是为了有朝一日能够象一个新游戏一样去玩。提前

本栏目文章仅代表作者观点，与本刊立场无关。

看到的人设风格大变，据说是由著名搞笑动画《KURORO 军曹》的原画来担任。这么做的目的，估计是为了吸引年龄层较低的玩家的目光，但是老玩家总会觉得有点别扭。

在省吃俭用半年之后，NDS终于入手！第一时间玩上的几款大作当然包括了《苍月的十字架》(顺便提下，游戏的标题又回归了《恶魔城ドラキュラ》)。虽然乍一看画面和《晓月圆舞曲》差不多，但是仔细观察，才发现整个画面的细节比GBA有了飞跃，单是敌人被消灭的画面就有了很多变化，不再像前作都是一烧了事了。而且一些敌人、场景的造型和PS上的经典《月下夜想曲》中十分相似，让人有种怀旧的感动。音乐方面，有将前作音乐重新编曲的，也有完全原创的曲目，但都有浓厚的《恶魔城》风格。因为目前只进行了30%多，对游戏新加入的“魂注入”系统不是很了解，但是从菜单中可以看出武器有着丰富的种类。用触摸屏画魔封阵、清除障碍的创新也利用了新的机能，不过并不充分，希望能在后续作品中得以更充分的利用。

刚刚将NDS拿回屋子的时候，同学们都围了过来看我的新机器。我就向他们演示了《苍月的十字架》的片头动画。大家都对机器的机能表示赞叹。在看过游戏之后，好几个人都告诉我，在我通关之后，要第一时间借给他们玩，看来《恶魔城》的魅力是常人无法抵挡的啊！我的大学生活快要结束了，但是我的掌机、我的《恶魔城》连系着我与璟、晶还有很多同学的友谊，它们都是不会结束——嗯？谁把我的NDS拿走了？说到这吧，我要追机器去了……

2005 矛盾大乱谈

编 马修

文 雨中行工作室 Rousant

2005年是游戏业惊涛骇浪的一年：几大主机明争暗斗、第三方游戏开发商摇摆摸索、神游公司显露积极态度、游戏周边手办百花齐放、软硬件破解工作艰难挺进……然而思量这一年间，入目的却尽是让笔者郁闷的矛盾之所在，不只是游戏本身血统上的矛盾，更有来自外界环境的相生相克关系。心生种种不平，小R希望能通过文章宣泄出来，倾诉也是最有效的宣泄方式之一嘛！

一、国情使然的消费矛盾

在国内，这一点算是游戏自身之外的最基本、最敏感的矛盾了。与日本一般家庭的数十倍收入差距，使得日本小朋友用零花钱买GBA正版游戏的举动令我们绝大多数玩家叹为观止。或许对于我们来说，在电子娱乐方面的花消仍属于超前支出，为了一台主机，中学生有机会过上几个月捉襟见肘的校园生活；为了一款游戏或者一些周边，很多人又可以在一段时间内和纯面食套近乎了。然而这种情况，在发达国家又能有几例呢？

还是仅拿日本举例吧，高收入造就了那位将任氏掌机全型号全版本全收藏的游戏狂人；即使低等经济水平的电车男也拥有满卧室的眼花缭乱。相比之下，国内又有多少玩家仅仅将“全机种制霸”视为遥远的梦而现实中仍旧“手把一”(怎么连麻将术语都出来了)。一个极具代表性又非常熟悉的字眼——攒，一种望眼欲穿却又心有余而力不足的急切心情被这个字平静而又完美地诠释了出来。年三十夜的红包、上礼拜的零用钱、下个月的伙食费、干脆抽时间去打工吧……点滴的积累终于铸就了掌中的高科技产物，

长时间苦闷期待的空虚感刹时间被游戏的精彩所添满。

临放假前，笔者花 368 元给老娘选了个小皮包，在小R眼中它已算是名牌，端庄的外形配上明快的紫色给人物有所值的感觉，上面袋鼠形的金属标志也更显可爱。然而若是将其投入到游戏中，又能换得什么呢？一张UMD？还是半台GBM？看来电子娱乐对于我们大多数玩家来说，必定是极具诱惑的高端消费，要打破这种扬着脸望游戏的尴尬境地，还需以发展求生存，让我们自立更生吧！（旁语：“你其实是想说‘发扬艰苦朴素的优良传统’吧？”“又被你看穿了。”）

二、截然不同的主机设计

“2005 年度超级掌机，想玩就玩！”总决赛正如火如荼地进行着。哪个是你心目中的超级掌机？哪里是你心目中的梦幻游戏平台？你是否已经做好决定？那就赶快拿起你身边的手机，移动用户发送‘订购主机’加你支持的……”（某修：“让你自由谈你怎么发起广告了？”“哦，不好意思，忘了介绍，这里时SP卫视自由谈节目，我是主持人你的朋友小R……”“……”）

我们看到，任天堂与索尼双方已经拉开架势，东道主Nintendo能否守住王者地位，而挑战者 Sony 又能否争得携带主机界的头把交椅呢？Sony 的新机体 PSP 初登场便利用自己几乎无可挑剔的显示效果直攻对方软肋，并一度占了上风，完美的外形设计更使得旗下扇子团的眼睛闪闪发亮。再看Nintendo，剑走偏锋，以另类操作作为大卖点的对应机体 NDS 反逼 PSP 操作欠佳的软肋，正如其口号中所称‘游戏是用来玩的，而不是用来看的’。在这宣扬诡异王道论的年代，异质的 NDS 能稳守江山吗？

再看软件读取方面，虽然在当今的家用机领域个主流机种都统一采用光盘读取形式，但光盘是否也能在携带主机领域将卡带代替？这一点则颇受争议。UMD 碟好精致好漂亮啊！UMD 的容量也好大！读盘时间好长呀！反复读盘对光头的磨损也一定很严重吧！PSP 的耗电量也是超乎想象呢！那边的 NDS 卡带似乎更省事一些吧！哦，UMD 竟然还有专门的电影碟，不错……

赛事继续进行，PSP以强大的机能和影音等扩展功能再次争取到了大票的人气，真不愧“多媒体娱乐终端”；反观NDS，虽然影音方面的花样也不在少数，但演出效果明显差了几个档次。双方争得难分高低之时，Nintendo 突然再出奇招，召唤出援助机体GBM，小巧灵动的身影和精细背光的彩屏又为 Nintendo 赚回一局，但在这次世代掌机当道的争霸战中，GBM 注定无法喧宾夺主。不过 Nintendo 还有高招，NDS对应Wi-Fi无线网络联机功能的逐步成熟成为讨伐PSP 的又一利器，而Sony方面主机的相关功能似乎还不到位，现在言鹿死谁手还为时过早，PSP 是否还隐藏着秘密武器呢？让我们拭目以待。如果能将双方的优点融合，那么我想定能成就一款完美掌机……好，广告过后请继续收看。

三、游戏软件之左顾右盼★

由于小R 主持风格过于前卫，SP 卫视令其暂时带薪休假，所以不能再为大家直播了，不过我还可以用笔写给大家！（众：貌似你一直都在写吧？）

主机作为游戏的执行工具，其性能固然重要，但如果缺少优秀的游戏软件这一灵魂之承载体，那么它就失去了被称为“游戏机“的资格。如今，美味的灵魂越来越少了.（这家伙是《死神》看多了吧？）游戏厂商似乎

本栏目文章仅代表作者观点，与本刊立场无关。

存在一种侥幸心理，企图以种种步入误区的游戏的某个亮点吸引我们买帐，岂知现今玩家的胃口可不是一般的挑剔。在游戏性的发挥上两大次世代掌机都各具自身的先天优势，不过仍有大量游戏误入歧途，直令玩家惋惜。

PSP 数十倍于 NDS 的画面表现让其自身平台上的软件在爽快感的表达上占尽了先机，无论是宏伟、魄力，还是真实、细腻，旁人都难出其右，也因此才有了《山脊赛车》、《怪物猎人》等高人气大魄力的掌机游戏。但如此成功的例子在 P S P 上又有几处呢？翻出游戏发售表，正统续作屈指可数，原创更是凤毛麟角，入目的多为移植作品。它们大多打着大作旗号，将一些改进和追加列为厚道之所在，妄图继承前作创下的战绩，并有执迷不悔、义无返顾之意。怎知商高一尺，客精一丈，令人跌破眼睛的销量包含着某种必然性。强大机能使画面对事物的刻画更显真切，软件本可借此大幅提升玩家的代入感，却也鲜有能真正发挥PSP这方面优势的劲作出现，怎不令人困惑？

拥有“触摸”这一特异体质的 NDS，在对代入感的发掘上更可谓得天独厚，毕竟，在这里玩家可以以最直接的方式“指点江山”，而随之而来的爽快感和成就感更可进一步得到升华。事物大都具有两面性，触摸屏也是一把双刃剑。如果游戏不能适当合理地对其加以利用，反而是为了不辜负和浪费这一功能而赶鸭子上架，那么游戏给玩家的印象只会是牵强和累赘。与其这样倒不如干脆放弃这一笔一带的操作，像《索尼克 冲刺》不是也得到玩家的称赞吗。

四、汉化破解与利益的矛盾

当神游官方尚未推出掌机汉化游戏之时，苦于不通日文的玩家们除了埋头摸索蝌蚪文和入手美版游戏外，多数人都会等待中文 D 卡。即使现在有了官方的中文正版软件，然而由于其数量和速度的关系，也无法满足玩家的需求。因此，非官方的游戏汉化在玩家心中占据着异常重要的地位。毕竟，无法理解游戏所表达的内容便无法知晓游戏精髓的甚至灵魂。

游戏汉化组和个人汉化者们不为名利，一心为自己所喜爱的汉化事业无私奉献的精神，给

玩家奉上了上百款品质上乘的汉化作品，理所当然地受到了广大玩家的崇敬。一些汉化者们不辞劳苦，不分节假日地投身于汉化工作中，甚至在病床上仍坚持不懈，其毅力感动了千万的游戏爱好者。在多方面的肯定下，中文 ROM 的更新一浪紧高于一浪，新汉化 ROM 的发布也一弹快似一弹，品质不断提高，更引起玩家喝彩连连。

▲2005年的汉化界虽然不如2004来得迅猛，但 GBA、NDS、PSP 游戏汉化的掌机多机种汉化局面已经形成。

反观汉化界的另一势力——D 商，其汉化速度或许不在汉化组之下，其中也不乏完成度较高的作品，但 D 商的一些做法不得不令人鄙视愤恨。为了自家牟利，大量他人的汉化成果被 D 商随意用于 D 卡的制作，而 D 商对于自己的汉化成品：为了防止其被人移植到网上而成为共享 ROM，处心积虑地为软件加密防盗，以至目前仍有部分 D 商汉化版游戏未被 DUMP。一个利字惹得汉化界如此紧张，若是各中矛盾可以化解，游戏汉化业定会有新的腾飞。(旁人：你还是学日语去吧。)

五、第九艺术与舆论的矛盾

在万千油炒饭的期盼与呼声中，电子游戏终于被承认为明文上的“第九艺术”——真的完全被承认了吗？真的承认完全了吗？当抽屉深处的掌机一次次被家长缴获，枕头下的游戏杂志一次次不翼而飞……这就是被肯定的结果吗？

电子海洛因，这个酷酷的名词在无数人口中广为传唱，其中又有无数人对其嗤之以鼻。在他们印象中，这个词语代表着电子

游戏对青少年无法抗拒的诱惑力和精神上难以抑制的毒性。诚然，一个“瘾”字令人心生畏惧，但请不要忘了，万毒皆可入药，世事无绝对。

一句“玩物丧志”，误导了何止千百万个心地善良的父母。即使这些为人父母的现在已经默认了“第九艺术”，但潜意识中他们对“电子海洛因”还是持怀疑排斥态度的，因为最初的印象已经扎根很深。油炒饭无需评述那些不理解游戏的人们无知，那些人往往没有耐心去深入了解游戏的内涵，也许只有当油炒饭成为社会主宰的一部分时，这种情况才会有所改观。其实，只有从自身角度出发做到节制和自律，电子游戏才会更快、更多地得到认可和支持。

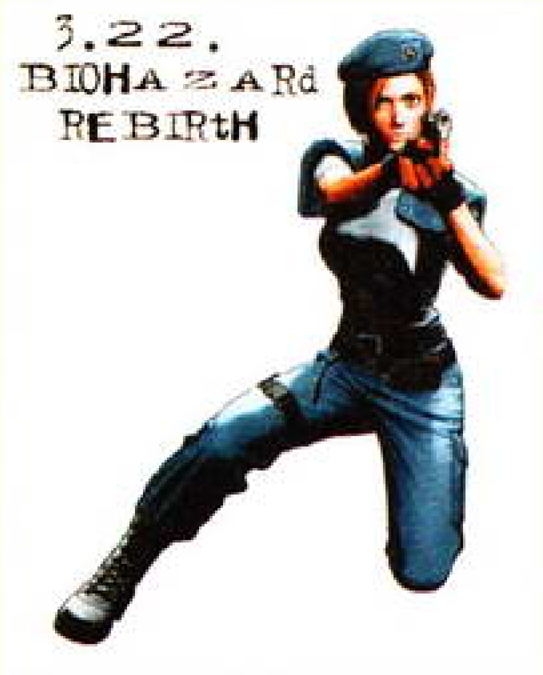
矛盾，在某些领域内是可以磨合的，而另一些范围内又是不可消磨的。站在中间地带，我心向一边，身却被拽向另一边，希望能拉进矛与盾之间的距离，试着将两者之间的界线混淆时，能力不及之感才充斥着涌了出来。也许泰然视之才是正道吧？矛盾还在继续，我们就坐下来当一场场好戏来看吧。

编 马修

文 掌机王阳光学员 Nebel

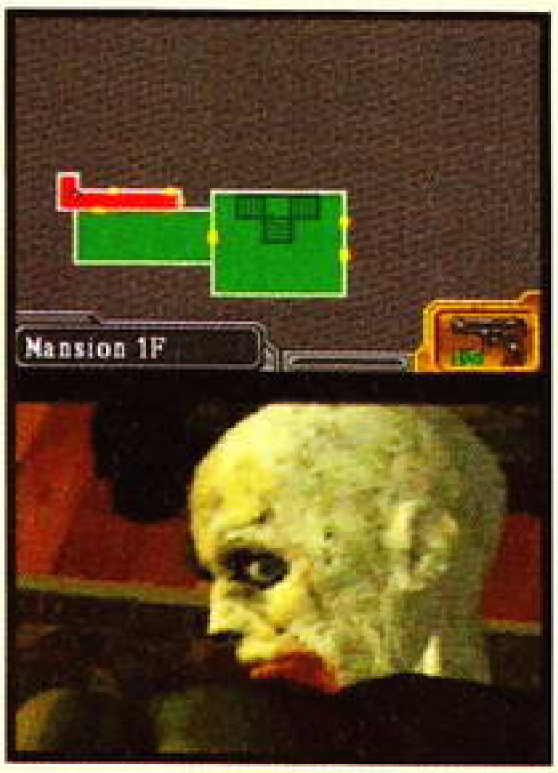
生化记

2006年1月19日，CAPCOM的移植作品《生化危机 死亡寂静》终于发售。以前在PS时代，刚刚接触电视游戏的Nebel由于《生化》一代画面、操作都不如2、3代为由，而只大略玩了一下就置之一旁，现在想来真是一大遗憾。虽然一度有过找来PS版复习的想法，但是每每都懒得动手。这次NDS版的推出正给了Nebel一个机会，可以夜深人静之时重温这部AVG经典之作了。

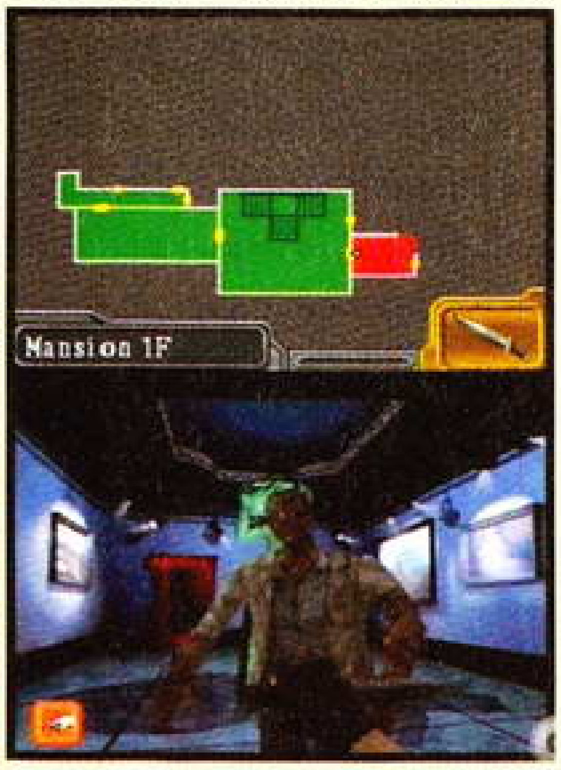


半夜12点，Nebel关掉了房间里的灯，锁门关窗裹进了被窝里（这分明就是害怕嘛）开始游戏。首先出现的是传说中还原一代的片头真人动画，但是看到里面惨不忍睹的色块后就按下了START跳过了片头。NEW GAME→REBIRTH MODE，出于女士优先的想法选择了吉尔姐姐开始游戏。

虽然原作玩得不多，但还是感觉到游戏和生化一代几乎是完全一样的。真人演出的片头，满身腐烂的丧尸犬，某倒霉蛋被吃掉，经典的丧尸回眸一笑等等，都是熟悉的桥段。但是刚刚进入大厅右边的蓝色大门后，游戏忽然变成了第一人称的视点。看来这就是传说中的小刀搏斗模式了，看到丧尸在靠近，Nebel手忙脚乱的去NDS后面取触摸笔，可是等拿笔在手时屏幕上已经赫然印上了两个牙印。迅速稳住阵脚后一通乱划之后两个丧尸倒地，发现一滩血迹中赫然有个弹夹在发光，真美啊！（汗……）



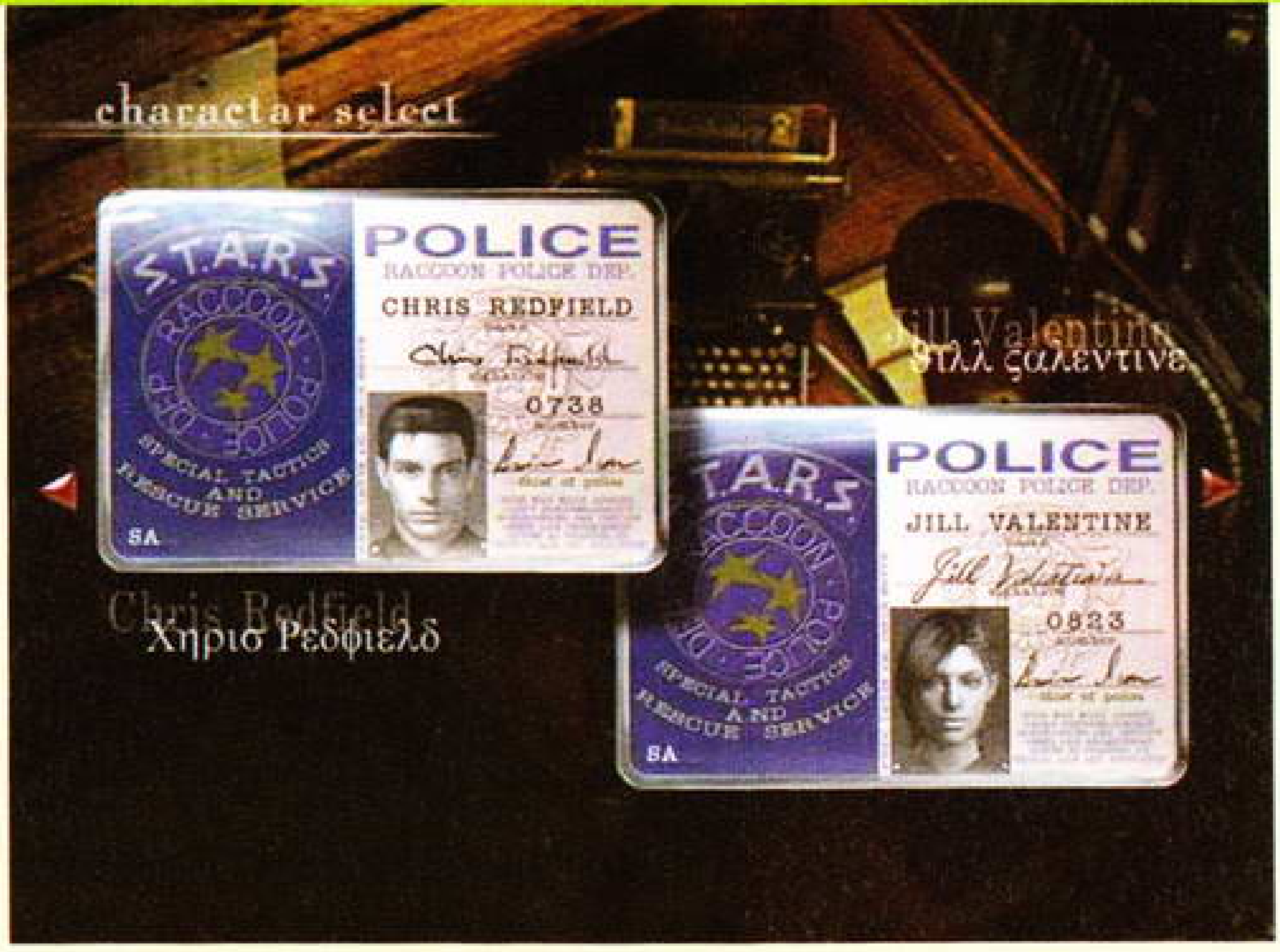
一段流程经过，终于来到个存盘小屋，这里多了个锁住的蓝色宝箱，但这简单的谜题比起《鬼武者》还未够班啊。等等，《鬼武者》？是啊，这个谜题宝箱似乎就是从鬼武者里借鉴来的吧。在开启的一刹那，Nebel甚至想到里面出现的会不会是一块鬼石……出了存盘点没多远，又遇到一次小刀战，再次手忙脚乱地去摸触摸笔，这次正好在丧尸咬到吉尔前的一瞬划出一刀。谁知这时屏幕一亮，随着吉尔姐姐的一声娇喝，丧尸一下飞出一丈有余倒地消失。我的思维停滞了1.3秒，难道这就是传说中的一闪？又一个丧尸扑来，看我再闪！果然在攻击的一瞬间反击就会出现一闪，而且丧尸、狗狗的攻击动作都非常明显，几次下来就熟练了。不过还有个头疼的问题，一些丧尸对着吉尔总会喷口水，砍它没有反应，一闪又闪不到，无奈之下Nebel长叹了一口气准备放弃。不过正当长叹之际发现丧尸的口水竟然被吹了回去洒在了它自己的脸上。Capcom还真是有想像



本栏目文章仅代表作者观点，与本刊立场无关。

力啊，哈哈，一闪+吹气，现在小刀战就没有问题了！

从中庭花园归来后，就是以前没有玩过的流程了，不过Nebel自恃熟悉系统和谜题的模式，应该没有问题。抱着天真的幻想看过《猎头者》出现的动画，Nebel以为它不过是丧尸的强化版本，毅然举起了目测爆头率5%的小手枪。可是等发现《猎头者》中了7、8枪仍然没有反应的时候已经晚了，一个迅猛的二连击过后，可怜的吉尔姐姐抛头颅洒热血壮烈牺牲！



随后Nebel和吉尔都开始小心翼翼的前进，生怕重演刚才的一幕。再次打过大蛇，通过测勇气的墓碑（顺便试试了扎到手会怎样），消灭很不美型的大蜘蛛，看到队长变成尸体的过程，这一路上没有什么战斗，谜题也不怎么复杂，但是Nebel知道，好的游戏是讲究节奏的，眼看剧情要达到高潮之时，会有一个小小的平静来调动玩家的情绪。三次战过大蛇后（作为BOSS这条蛇也太容易被一闪了），终于进入了游戏最后的场景研究所。（众：你刚打到这里怎么知道是最后的场景的……）

这里有一些赤身裸体的丧尸，即使杀掉再次进入房间还会出现，烦人得很。每次经过都是从它们身边跑过，不做理会，但是它们经常一把拉住吉尔亲热。Nebel看到丧尸作出如此令人发指的行为，使用手去指着丧尸准备开口指责，没想到吉尔一招"飞龙在天"踢飞了流氓丧尸的脑袋。原来吉尔姐姐也是会功夫滴！不过丧尸虽然被踢飞，吉尔也受了重伤，赶快掏出几颗药草嚼烂敷在伤口上吧。Nebel一直奇怪，按T病毒的传染性来讲被咬过后一两个小时就会开始发生变异，但是"《生化》系列"的主角即使带伤跑上几个小时也都安然无恙，难道他们体内有抗T病毒的疫苗吗？

在某个房间里，吉尔拣到一份资料，是这间办公室的主人约翰写给他的女友艾达的，原来这就是二代里艾达所说的男友啊。很不幸的是，在吉尔进入房间深处的时候，看到地上趴着一具穿着白大挂的丧尸，不用说也知道它是谁了。更不幸的是，吉尔一不小心被它咬到了脚，一怒之下踢飞了它的头。哎，看在艾达的面子上还想给它留个全尸来的。艾达，你可以放心的和里昂走了…… （－ －）

在看过威斯克被暴君戳个对穿的精彩场景并暂时击退暴君后，游戏就进入了"《生化》系列"固有的倒计时自爆逃亡阶段。救下克里斯后来到直升机平台放出了信号弹。暴君理所当然地再次出现，而且不知吃了什么药，速度力量都有不少提升。吉尔三番五次落得和威斯克一样的下场，只能LOAD重新来过。只有一次，在时间还剩不多的时候直升机上扔下一个火箭筒，可是还没等用上，吉尔就再次倒在暴君的爪下。再次读盘之后，Nebel想出个歪点子，来到停机坪后先和吉尔散散步，等时间只剩下40多秒的时候点燃信号弹，一番过场之后时间所剩已经不多，躲避暴君几次攻击后，很快就有火箭筒从天而降，可以一发解决暴君了！

游戏终于通关，Nebel也长出了一口气。游戏基本上达到了生化一代原汁原味的复刻。虽然NDS的屏幕不大，但是由于是端在手上玩，一些时候还是能够吓到人的。游戏里的谜题有很多都经过重新制作，要用的触摸屏、麦克风的地方很多，不过大多略显牵强。加入的小刀战十分精彩，爽快度满点，即使感觉游戏中的难度太低，还可以去MASTER OF KNIFING里挑战。总体来说，游戏适合所有有NDS的朋友一玩，象Nebel这样错过了《生化》一代这款经典之作的朋友更要抓住这次机会——把恐怖端在手掌上的机会！

Nebel："吉尔小姐，通关后有什么感想？"吉尔："总有人摸我，好讨厌……"

游侠会员&3DM-SMV

怪物猎人登陆手机平台

提供：海文

PSP 上登场的《怪物猎人 携带版》是近一段时间 PSP 平台上最让人兴奋的游戏了，超高的游戏素质与各种充满挑战性的任务让玩家如痴如醉，目前本作的销量已经超过了 50 万份。Capcom 显然是看到了《怪物猎人》这块金字招牌在携带游戏市场上的号召力，决定在日本的 i－mode 手机上推出手机版的《怪物猎人 i》并于 2 月 6 日开通了官方网站。

手机版的《怪物猎人 i》仍将保留“《怪物猎人》系列”的精髓。游戏场景人物仍将以 3D 的方式呈现，游戏者仍然可以在村中根据自己的 HUNTER RANK 来接到不同等级的任务，并通过完成这些任务来强化自己的装备，迎接更高难度的挑战。和其他版本的《怪物猎人》一样，玩家所选的人物更换装备后也会带来外形上的变化，显得非常细致，并且在特殊场合还会有清晰的人语。

本次推出的“山丘与密林”版本中开放了“森林与山丘”以及“丛林”两张地图，在 3 月份将会开放“沙漠与沼泽”、而 4 月份还会开放“岩地与火山”，让游戏的世界不断扩充。

作为手机版本的原创要素，游戏中还会加入许多其他版本所没有的“事件委托”以及在会员登录期间特别追加的“VIP 任务”。想必会让老玩家们感受到全新的乐趣。并且玩家的 HUNTER RANK 提升后不仅能够接到更高级的任务，还能在官方网站上下载到更多的手机壁纸以及铃声。

▲本作的标题画面。

▲烤肉成功后会有清晰的语音。

▲选择适合自己的任务。

▲众多武器可供玩家选择。

▲采集要素也得到了保留。

▲与敌人的战斗很有迫力。

手机版《超级机器人大战 A》

提供：胧月

从2月6日起，日本FOMA90x系列手机的用户即有机会玩到手机版的《超级机器人大战A》。本作在2001年9月发售过GBA版，反响不错。用户可以通过“超级机器人大战i”的主页给自己的手机配信，月租金525日元。对比原作，手机版的《机战A》画面会更加细腻，战斗动画也可完全流畅地播放，同时拥有适合手机的独特操作方式。

▲除了游戏外，还可以下载到精美的插画。

PSP在日本开通卡拉OK与视听下载服务

提供：软饼干

近日PSP玩家可以利用他们的PSP下载学唱他们所喜欢的歌。日本最著名的卡拉OK提供商Taito发布了PSP卡拉OK下载服务站的站点Portable TV 。网站主要提供流行歌曲、动漫歌曲和电视剧主题曲的下载，目前大概只有70首，但Taito计划到今年夏初将曲库扩展到10000首。每一首歌下载需要支付105日元，可以在PSP上播放15天。

网站地址：http://www.p-tv.jp/

《噗哟噗哟》15周年纪念活动

提供：海文

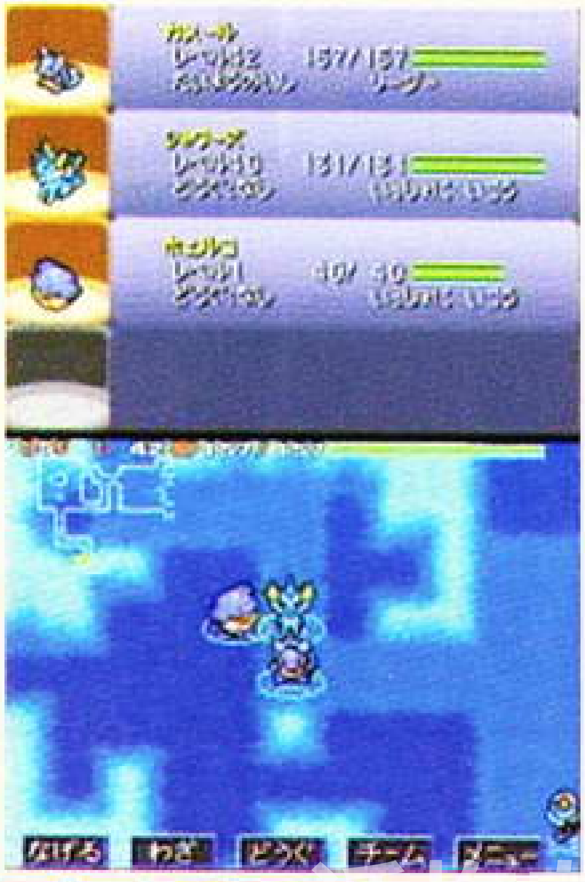
“《噗哟噗哟》系列”可以算得上是下落型方块游戏中的一个大家族了，除了在多个机种上推出过的正统作品外，去年还在GBA上发售了一款以《机动战士高达》中的人物为主角的《哈罗噗哟噗哟》，也让人印象深刻。今年是“《噗哟噗哟》系列”诞生15周年，为庆祝该系列的15岁生日，SEGA也展开了相应的庆祝活动。在2006年2月4日到2月24日下午六点之前，只要玩家登陆“《噗哟噗哟》系列”的官方网站并填写好官网上的问卷调查，就有机会参加官方举办的抽奖活动。奖品是6个有趣的噗哟布玩偶。这六个布玩偶表情各异，并对应绿、红、黄、兰、紫、粉红六种颜色，看上去非常可爱。这次的抽奖活动预定将会从完成问卷调查的玩家中选出240名幸运儿，抽奖结果将会在3月中旬公布。如果你懂日语，又正好是个“噗哟迷”的话，就不要错过这次机会，把这六个可爱的小家伙抱回家吧。

日本国内《口袋妖怪 不可思议的迷宫》特别救助任务配信预定

提供：马修

从2月11日到2月27日，日本购买了《口袋妖怪 不可思议的迷宫》玩家，无论购买的是NDS版的《青之救助队》还是GBA版的《赤之救助队》，都可以带上自己的掌机和卡带去日本的各大口袋妖怪中心里去接受新任务的配信，不过前提是玩家必须已经将游戏进行到“小森林”。

本次的特别救助舞台是隐藏迷宫“不可思议的海”，这个迷宫四面被水包围着，玩家的任务是要把指定的口袋妖怪带到目的地。如果玩家已经打穿过一遍游戏，就可以利用“编成”指令组合出一支全部由可以进入水路的口袋妖怪构成的队伍，这样移动起来就会非常方便。不过这里拥有许多野生的口袋妖怪，会对玩家发动袭击，所以推荐等级达到Lv40以上再进入。完成任务后，可以得到报酬“水之石”，这是某些口袋妖怪进化所必需的珍贵道具，所以虽然任务难度较高，还是很值得去挑战的。



情人节的究级礼品，特制版NDS主机现身英国！

提供：软饼干

英国的大型游戏商店“GAME”近日宣布，为了迎接即将到来的情人节将通过购物抽奖来赠送给一位幸运玩家一份特殊的礼物。

这份情人节大礼就是两台经过特别制作的NDS主机和六盘NDS游戏卡带。这两台NDS主机分别为蓝色和粉红色，并在按键面板处以及LOGO部分进行了喷绘加工。赠送的六盘游戏卡带分别是《为你而生》、《超级猴子球》和《索尼克RUSH》3款游戏，每款各两盘。

相信获得这份礼物的玩家，将是情人节最幸福的人，也必定会得到爱人的芳心。

▲ 是不是很漂亮啊？不是人人都能得到的哦！

国外掌机爱好者自己DIY的NDS外壳

提供：软饼干

▲ 这张图片还看不出有什么特别的地方。

▲ 主机背面的样子。

▲ 挖靠！COOL！拥有SFC外壳的NDS。

▲ 与真正的SFC主机进行比较。

忍者之里

文 胧月

Vol.14

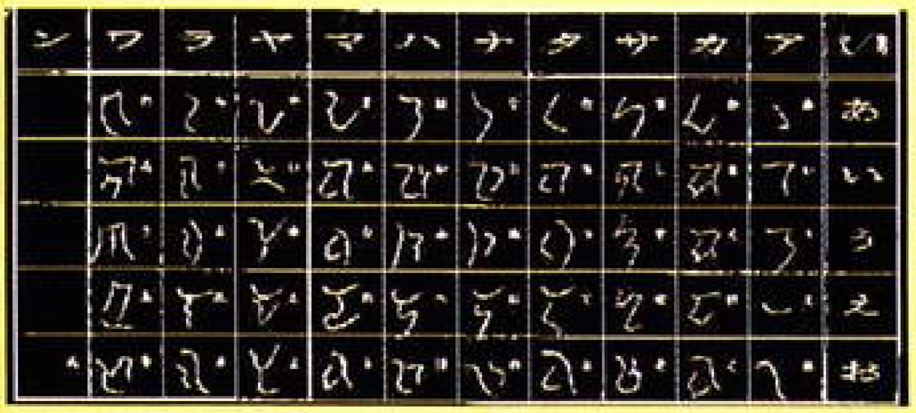
先请大家醒目一下，该栏目是“忍者之里”。嗯，没错，不是“轻松日语教室”。在写此文前，就考虑过是否有“越权”的嫌疑。不过与忍者有关的东西都要介绍一下，所以还请海文兄包涵。(\^o^/)

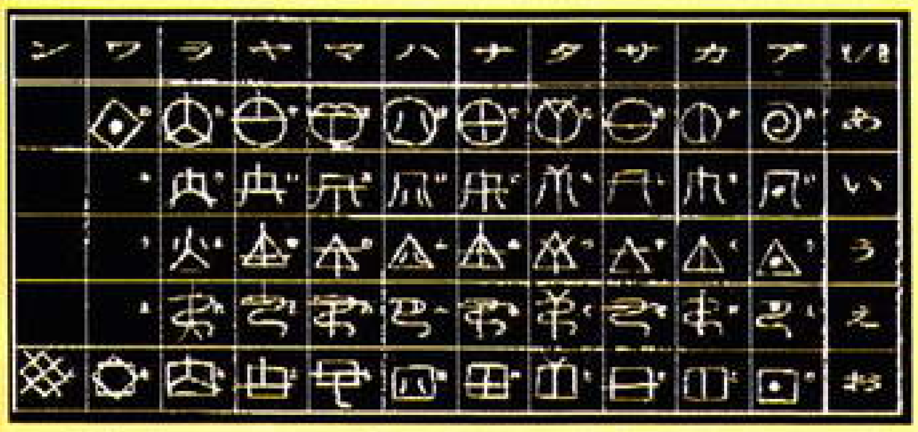
文字与文献

神代文字

众所周知，日本的平假名、片假名、汉字，都是由我国传入的。这三种文字分别在我国的行书、楷书和古代汉字的基础上演化而来，成为当今日本的书面信息工具。而在汉字传入之前，日本使用的则是一种被称作“神代文字”的象形文字。

神代文字，有很多系列，比较复杂。大体情况与秦始皇统一六国前类似，不同的地区或群体拥有各自完全不同的一套，比较出名的有北海道的阿依努文字、守恒文字、出云文字、秀真文字、惟足文字等等。这些文字大多形状弯曲，书写复杂。如果说现代日语五十音图象征着天地初开时高天原的天之御中主神一直到迦具土这五十位神的话，那么神代文字的“四十七字体”就是是大己贵命与天八意命所创作的四十七灵句文字化。尽管现在它已经不再被广泛使用，可是对日本的历史具有不可忽略的重要作用。





▲守恒（モリツネ）文字和秀真（ホツマ）文字，也是著名忍者游戏《Shinobi 忍》两位主角的名字。

忍者文字

由于忍者的工作性质，隐秘是最为重要的一环。(有些老生常谈的感觉了。)忍者间交流信息的方法由此变得不为外人所知。近程范围内口头间的各种奇怪暗号，中程范围使用信号弹、忍者号角等忍具，至于远程传递信息，就不得不用图画、文字了。然而图画的弊端在于，如果画得非常直白，一旦落入对手手中，就会变得非常容易解读；可相应的，要想画得含蓄而晦涩，又要耗费大量的时间，轻易不会使用。所以，文字作为简单可行的符号，就成了远程信息传递的不二工具。

▲甲贺忍术博物馆中的迷之卷物，解读不能。

话梅杂志&3DM-SMV

说到这里，大家可能都想到了，忍者也有自己独特的一套文字。各个忍流纷纷模仿神代文字创造出各自的文字，这些文字的意义只在自己的忍里中被知晓，以下就是伊贺流的五十音图。

从此图中，我们依然也只能看到伊贺文的表象。比如在标准五十音图中，や行和わ行的い、え和い、う、え分别都是被加上了括号，写法和あ行的い、う、え完全相同。可在这张图中，我们明显可以看出同样是i这个音，却有着3种不同的写法，到底代表了什么意思，也不是我们所能知晓的了。

忍者文献与万川集海

假如大家看过忍者题材的动画片，那么对“卷物”这个词一定不会陌生。这种卷轴式

▲这才是真正的甲贺忍法帖。

的文书大多被我们理解为忍者的武术秘笈或写有咒语的神奇忍具。实际上，卷物大多是忍者流派自己的重要记录文献。其中最为著名的，要数伊贺收藏的《万川集海》。

万川集海

《万川集海》是一本最为系统，并对后世忍者有着巨大影响力的忍术奇书，是后世忍者的必读书目，由藤林保武所著。

《万川集海》在内容上很大程度受到我国《六韬》和《孙子兵法》的影响，其序中说“兵乃国之大事，生死存亡之道，不可轻率运之。”其间又对忍者行动的严密性、计划性、策略性的重要作了大量强调，要求忍者要“奇正”，不可违背“智”、“仁”、“信”、“勇”、“严”五才，也必须在“天”、“地”、“人”的三利则下部署兵略。全书由正心、将知、阳忍、阴忍、天时、忍器六大部分组成，将忍术的修行从世人眼中平常的纯物理性上升到精神高度，强调正心第一，而阴谋、佯计是最下乘的忍术。这点确实跟我们所知的忍者有很大出入，有条件的朋友不妨去购入一本《万川集海》仔细研究一下。

▲商业用的忍者卷物。

伊贺上忍三家

忍者集团中根据地位的高低有上忍、中忍、下忍的三个等级。上忍也称智囊忍，是忍者中的领导者，在执行忍务时，他们通常扮演指挥官的角色。而中忍则是忍务中的现场指挥，下忍才是真正冲在一线的行动忍。在伊贺，有“服部氏”、“百地氏”、“藤林氏”构成的所谓“伊贺上忍三家”，是伊贺忍者中的领导阶层。服部氏和百地氏分别在不同的时期单独领导过伊贺全体忍者，其中的服部半藏正成和百地丹波也是参加过众多战役的名忍，只有藤林氏默默无闻，不广为人知。也许从神秘角度来说，藤林氏才是真正忍者。

话梅荣志&3DM-SMV

栏目主持 海文

轻松日语教室

随着春节的过去，身边的一切都将在春暖花开的日子里回到正轨上来。常言道“一年之计在于春”，打算在2006年做得更好的读者朋友可一定要提醒自己从现在起就开始努力哦。

日语中的谚语

猫（ねこ）の手（て）も借（か）りたい

neko no te mo karitai

这句俗语直译成汉语就是“想借助猫的手”。借猫的手来做什么呢？难道是因为房间里耗子太多了，需要猫来消除鼠患？从字面意思来看这是一个貌似比较合理的解释。但这句话要表达的真正意思却并非如此。这句话实际上是形容一个人忙得不可开交的的样子。众所周知，猫这种动物通常时要么在玩，要么在睡觉，也因此给人一种随性，慵懒的印象。想让猫来帮着干活，那可真是到了忙得无以复加，叫天天不应、叫地地不灵的地步了……当小编的可以说对这种感觉是深有体会的，熬夜赶稿，疲劳到一定程度的时候，的确是很容易做出一些荒唐的事…………

能（のう）ある鷹（たか）は爪（つめ）を隠（かく）す

nou aru taka wa tsume wo kakusu

善于捕获猎物的鹰，只有在给猎物致命一击时才会露出自己锋利的爪子。同理，拥有实力和才能的人，通常都不会轻易在别人面前轻易展示出来，只有到了有必要的时候才会发挥自己的真实水平。这在现实生活中也是极为常见的一种现象。让我们回忆一下，看看我们是否目睹过这样一些事实：来到新班级，第一次考试考得好的往往是平时不太引人注目的学生；有一些看上去其貌不扬的同事，在唱卡拉OK时则能一鸣惊人……总之类似的例子很多。我国也有着“真人不露相”的俗语，这也充分体现出中日两国人文传统特质中的一大共同点——崇尚内敛、低调的生活方式。

日本人口中的“はい”

喜欢看日剧或是一些日本综艺节目的朋友想必都会留意到这样一个事实，那就是日本人在正式场合对话时总是毕恭毕敬，并且会在对方发言时不断地说出“はい”或者是“あっ、そうですか”等语句。如果读者朋友们有心数一下的话，会发现“はい”的出现频率是非常之高的。“はい”和英语里的“YES”一样，都是表示肯定意义的词汇，那么是不是说，在别人发言时日本人说“はい”就表示他

同意你所说的话呢？当然不是，在这种场面中，“はい”其实并没有表示“肯定”的这一层语义，而仅仅是表明你正在倾听对方说话的一种方式而已。日本人崇尚人与人之间的和谐交流与互相尊重。当对方在说话时，如果倾听的一方只是在听而没有作出任何表示的话，会被

认为是比较失礼的一种行为。而在对方说话的间隙，轻轻地说一声“はい”，就会向说话者传达这样一个信息，即“我正在听你说话，请继续说下去”，这样，说话者也能够继续把自己要表达的意思表达完毕。要是听话者一言不发的话，那么说话的人就会担心听话者是不是真的在用心听取自己的发言。由此可见，这里的“はい”除了表示自己正在倾听之外，也是对说话者的一种尊重。对于不了解日本人这一语言习惯的人而言，的确是很容易会错意。思维细腻的中国人尚且如此，就更不用说那些直来直去，习惯于直接了当地表达自己想法的西方人了。

这种一唱一和的对话方式作为一种民族的语言习惯在日本可说是根深蒂固，甚至会出现听话者不说“はい”，说话者就不知道该怎么把话继续说下去的情况。当然，随着世界文化的不断相互渗透，这种与西方社会行为习惯大相径庭的对话方式在日本的年轻人中也在渐渐淡化。

二十一世纪什么最重要？基本功！

クリスやジルがあなたの思（おも）い通（とお）りに操作（そうさ）できるようになるには，若干（じゃっかん）の慣（な）れが必要（ひつよう）となります。

ゲームスタート後（あと）は、安全（あんぜん）な部屋（へや）でいろいろな操作（そうさ）を試（ため）してコツをつかんでおくことが攻略（こうりゃく）の近道（ちかみち）となるでしょう。

kurisu ya jiru ga anata no omoi toori ni sousadekiru youni naru niwa，jyakkan no nare ga hitsuyou to narimasu。

geemusutaato ato wa、anzen na heya de iroiro na sousa wo tameshite kotsu wo tsukande oku koto ga kouryaku no chikamichi to naru desyou。

“要想随心所欲地操作克里斯或吉尔是需要一段时间来习惯的，在游戏开始后，在安全的房间里尝试各种操作，掌握诀窍是顺利过关斩将的近路。”

这是《生化危机 死亡寂静》卡带说明书中的一段话。之所以把这段写给初玩者的小建议放在这里是因为海文一看到这句话就想起了自己第一次接触“《生化危机》系列”时的情景。自己第一次玩的《生化危机》系列作品是PS上的《生化危机2》。玩过该作的朋友应该都还记得，当玩家可以手动控制主人公时要做的第一件事就是突破一段有众多丧尸的路段，进入尽头处的武器店，现在看来是极为简单的一段路，但在当时刚刚接触PS、完全不习惯《生化危机》这种主观式移动的自己的眼中，简直就是一段地狱之路。在自己的控制下，帅哥里昂犹如无头苍蝇一般在丧尸群中左冲右突，结果自然是死无全尸……如此往复近十次后方才“成功地”从丧尸们的包围中逃进武器店，就算如此，里昂也已经气若游丝……看来不管是什么，基本功都是最为重要的。要想玩好《生化危机》首先要做的就是练好左转、右转、走正步。(^_^)

春节的长假里大家都过得怎么样？大家拿到本辑的《掌机王SP》时也已经过完元宵了，春天的气息也离我们越来越近。祝愿在这个万物复苏的时节里各位读者的工作或是学习都能迎来一个好的开始！

↑相信从FC时代过来的老玩家看到熟悉的宇宙巡航机——VIC VIPER时都会从心中涌起一种莫名的感动吧。

X档案 发送编码1252到958867311（移动）/92190511（联通）可收藏本文至“X档案”。

这是目前正在展开公测的《心跳回忆ONLINE》的男女主人公，不知这个家用机上的经典恋爱游戏系列网络化后会有怎样的表现呢？

《心跳回忆ONLINE》官方网站所放出的情人节壁纸，从图中的三位女性角色可以看出本作的人设风格和系列前几作有着很大不同，显得更加大众化，并保持了系列人设一贯的特色：细腻与清纯。

掌上动漫游

栏目主持 胧月

2005年10月的新番舞台上，在《地狱少女》的黑暗诅咒和《BLOOD+》的血腥撕杀中，《虫师》，这部在国内并没有引起多少人注意的动画，如一阵淡淡的，不急不徐的清风以极其光怪陆离的形态方式拂了过来，从容，优雅，失却华丽，却溢满清新。

牺牲与共存的沉淀
——《虫师》的独特世界

文 绯苍瞬华

另一个世界，住着一群与寻常动植物截然不同的生物，远古以来，人们敬畏地统称它们为“虫”……

“虫”，并不是昆虫和爬虫类的总称，虫师银古曾用十分形象的说法解释：“如果把手的大拇指看作植物系，其余四指看作动物系，那么，人类就处在离心脏最远的中指前端位置。越往手的内侧，生物也就越下等，但实际上手中的血管是交织在一起的，那里就代表菌类和微生物，要是追溯到这一层植物和动物也变得难以区分。但是下面还有很多生物，手腕之后还有肩，最后，居住在心脏部位的生物们，我们就称之为‘虫’或着‘绿物’。”

这是帮接近原生命原主体的家伙，越是接近它们就越难把握它们的形态和存在感。但具有特殊体质的人却可以看到它们的存在，其中有些人将研究“虫”的形态、生态当作了职业，成为了“虫师”，银古就是这样的人之一。他一直坚信“生命不是为了威胁到其他生命，而是为了维持自己的延续而存在于世”。秉信着这一点，带着对“虫”这一生命的敬畏与尊重，他云游四海，在找寻虫、研究虫，并解决由虫引起的奇异事件的过程中，努力地寻求着人类与虫之间的维系，寻求着人类与虫之间共存的可能与方法。然后，在寻求中，与他擦面而过的，一连串一连串，是共存与牺牲的矛盾沉淀下的厚重的，却淡淡的，伤感与欢欣的交糅……

远离城市与现代的喧嚣，在郁葱的深山里，在墨蓝的大海边，传统的耕猎渔织，人们过着的，就是这样一种与自然无比亲近的生活。自然的一切都令人感到敬畏，人们在自己知之尚微的世界中安分且艰难地生存着，在一切无法解释的自然现象面前无能为力，在可能连形态都无法看到的虫面前瑟缩发抖，然后，在虫的戏耍中，更艰难地生存，或是，渐渐逝去。是的，银古是虫师，是主角，但他不是救世主，即使他出现，他也有他的无能为力，他不打算消灭虫，他想要的，是共存。

穿着衬衫T恤风衣围着围脖叼着香烟的银古，站立在身着和服的人群中，分外显眼，也模糊了年代，不过没关系，在《虫师》里不需要明朗，我们只要知道“那是很久很久以前的事”，或是“那是最近发生在偏僻地方的事”，这就足够了。我们的双眼借助着银古的独眼，我们的双腿贴附上银古的双腿，踩着他踏下的足迹，一步一步地向前走，以一种独特的节奏，通过他的视野看着这个世界，以截然不同的角度。

话梅杂志&3DM-SMV

绿之座

深山中，在树枝间扇动翅膀跳跃穿梭的，是少女外表的祖母。随后，展现在银古和我们眼前的，是山中艳丽得异常的绿色。

天生能像绿和水一样创造生命的少年，为了不让自己笔下无意识创造的生命出现在别人面前而惊吓到别人，独自一人住到了渺无人烟的深山里，与自己相依为命的祖母去世，他就是孤独一人。然而他不知道，自己一直想念的祖母仍然保留了另一半，以半人半虫的形态守护在他的身边，纵使她所爱的孙子看不到自己。

年轻时被虫邀请参加了“虫宴”的五百藏廉子，受虫拜托监视三十一年后出生的具有能改变生物世界的奇异天赋的孙子，以防他滥用自己的能力。“虫宴”是虫变作人形，为款待客人而设下的酒宴，那时的人如果接过虫的酒盏，并喝下其中的“光酒”，就会脱离生物的法则，成为虫的寄生体。受邀喝下光酒的廉子因为虫宴中途被打断，酒盏中的酒只喝了一半的她无法完全变成虫，她的一半留在了虫那里，时间停止了，保留着当年的样貌，停止了成长。她留在屋子里，注视另一半自己的生活，注视着自己的孙子，在不被任何人看到的情况下度过了几十年。她的心，从未离开过自己的孙子。

《绿之座》分明是在少年与银古之间的对话中展开的画卷，然而，用笔墨创造生命的能力在那艳红和服后一甩一甩的大大的蝴蝶结面前早已失去了吸引，稚嫩的脸庞，老成的言语，几十年坚定不移的守护，那双在对抗前来调查少年能力的银古时骄傲锐利的眼眸，在得知可以与孙子再相会之时，自其中倾泻而下的，是大颗大颗的泪珠，映出的晶莹剔透是属于少女的青春的，而包含的悲哀酸楚，却是凝聚了苍老的岁月的。

酒盏在少年的笔下重现，自平面化作立体，裂开，一分为二，一半化烟散于空中，当年的酒盏与如今的新盏重圆，光酒再次涌现。少年的眼中，一双白皙细嫩的手接过了酒盏，随后，陌生却又熟悉的少女祖母一点一点显现，艳红的和服，大大的蝴蝶结，害羞的微笑，同时浮现在两人的眼梢、嘴角。

廉子幼时的记忆，融入了也喝下了光酒的少年的体内，与他融为一体，少年的泪水怎么也停不住，只因酒盏破裂时那无奈的哀伤……

而似乎感应到了什么，光酒再次从酒盏中涌出，涓涓细流，洒在大地上……

洒在大地上的，只是这光酒而已吗？盈满了整座老屋，盈满了整座深山的，是这祖孙两人相互间深厚情感所结成的羁绊，深厚得让人伤感，却又感到温暖，所以泪水溢出，因为伤感，却又觉得脸颊液体淌过之处一片温热。银古将人变成了虫，然而祖母和少年脸上都带着笑，虽然伴着泪水。因为夹在非人非虫的世界中，廉子是痛苦而孤单的，因为拥有异能而远离人群，少年森迟是无奈而寂寞的。人与虫的形态，何必拘泥？能够与想见之人相见，与想守之人相守，才是人们所追求的最简单最纯粹的温暖与幸福。

银古，因为知道这一点，所以你的选择毫无犹豫，所以你只是一声不响地顺走了那只稀有的酒盏，叼着香烟带着略显奸诈的笑容，离开了那座拥有艳丽绿色的深山，对吧，银古？

柔角

即使用手捂住耳朵，声音还是会从额前的四只角中传来。

地处山坳的村庄，平时连风声也听不到，尤其在冬天下雪的夜晚更是一片宁静，连说话声都仿佛被四周的寂静所吞没，偏偏有很多人在这种时候患上耳疾失聪，大多是单耳。耳朵功能丧失后，人连走路都走不稳，不少人在走山路时失足跌落谷底。山下的医生费尽心思也找不出医治的方法，因此村长只能向银古求助。

病原是虫，这是这部作品的主题，不用想也知道。村庄的屋梁上密密麻麻布满的，是外表状似蜗牛的名为“云”的虫，它们以声音为食，平时栖息在森林中，下雪时雪吸走了声音，它们才跑到人类居住的地方。银古将“云”展示在村民面前，从“仿蜗牛壳”中冒出了一阵白烟，消失在空中。那白烟就是“云”，饥饿的“云”舍弃了自己的壳，钻进了人耳中的蜗状器官里，寄生在这个器官中把声音全都吃掉。银古往被寄生的村民耳里灌了盐水，“云”就被赶了出来，村民的耳朵也就能听见声音了。

然而，故事不会这么简单就结束。《柔角》的主角是额上长出了四个角的少年，他的双耳并不是听不到声音，而是无论多么细微的声音都能捕捉到，即使捂住耳朵，巨大的声响还是会从额前的角中传来，让

话梅杂志&3DM-SMV

他痛苦非常。

额上长角的少年真火，村长的外孙，是在去年冬天出现这样的情况的。他的症状被银古断定是“阿”在作怪。“阿”通常与“云”一起出动，专吃“云”产生的“无音”，被“阿”寄生后，会听不见附近的声音，反而能听到另一个世界传来的声音。用对付“云”的方法盐水灌耳，对“阿”是没有效的。过去人们曾尝试过各种方法对付“阿”，但都收效甚微。被“阿”寄生的患者一般会在下一个冬季结束时结束生命，毕竟，耳边昼夜传来潮涌般的噪声，病人通常会精神崩溃，最后衰弱而死。

少年真火总是一脸沉静，偶尔眉心向上蹙起，在谈起额上长出角的经过时，眉眼间不自觉地流露出了一丝哀伤，淡淡的话语，不带一丝粉饰的简短述说：“去年冬天，妈妈去世了。她生前总是捂着耳朵，所以我也学她，捂着耳朵。额前就生出了角。”

母亲去世了，离开了这个孩子，永远地走了。她生前似乎也被“阿”所寄生，一直为巨大的声响所苦。真火为什么要学着母亲捂住耳朵呢？或许他只是单纯地想要学着母亲常做的动作，这样的话，是不是就好像母亲没有离开呢？沉静的少年没有这样说，但我们，透过银古的眸、银古的耳，似乎可以感受得到，孩子不舍母亲的单纯的心思。

母亲临终前，一边说着什么，一边伸出虚弱的双手，把少年的耳朵紧紧捂住。可惜，当时母亲的话，少年却怎么也想不起来了，从那天开始少年周围的声音就渐渐消失，听不到了。静静讲述完过程的少年，抬手抹了抹双眼——他毕竟还只是个孩子。

母亲一个人忍受着巨大噪音的折磨，连觉也无法好好睡，时常说着“真想到一个没有声音的地方，好好睡一觉啊”的她，却从来不让家人在幼小的真火面前提及这件事。她是一位母亲，她不愿自己的痛苦让孩子知道，所受的折磨，只要她一个人承受就好了。在那样的会让人精神崩溃疯狂的巨大声响的环绕中，这位母亲心中所想的，始终是她的孩子，她所爱的孩子，即使在她即将永别人世之际，她将她的爱，用她能用的方式，全数献给了真火。

这奉献，在她的身上，显得犹为感伤。

我们无须赘述银古是如何找到“阿”的弱点并让真火的双耳恢复正常听觉的，这不重要，也不该是我们所关心的，因为在少年沉静的双眸和对母亲的微笼着哀伤的回忆中，我们的心已让我们无法再旁顾他物。重要的是，少年忆起了母亲临终前的话语：

“真火，能听得到吗？这是妈妈的声音。很早以前，妈妈和你，爸爸，去看活火山。熔岩的声音，和手里传来的声音很像，所以，妈妈一听到这种声音，心里的不安也消失了。熔岩可以溶化所有的东西，无论是辛酸还是痛楚都可以溶化……”

伴随着少年回忆中母亲的最后一句话，溶化了的，是少年耳中寄生的“阿”，悄然脱落的，是少年额前的角，而少年眸中的沉静，也随着角的坠落而滑落，再也无法掩饰的，是淡得让人心酸的悲伤，瞬间泻出，溢满整个空间。

“火红的熔岩……在我体内流淌……”少年的呢喃，低声抚过耳边，叹息般，却比叹息更重。

大雪覆盖了山坳，世界安静了，安静得几乎没有一点声音。

银古走了，带走了少年额上脱落的角的其中两个，较小的两个，留给了少年。

曾经是自己身体一部分的角，曾经让自己承受了那样大痛苦的角，如今，被少年捧在手中，注视着，眼神是复杂的，但无疑带着怀念，对母亲的怀念，对母亲的爱的怀念，及对这段经历的铭记。正如少年自己所说的，他不会忘记，母亲告诉他的声音，他永远都不会忘——

因为那是世界上，最美妙的声音。

在得知《虫师》动画化之前，我就已经看过它的漫画，简单的线条，黑白灰之间，淡然质朴的气息，奇特并富蕴内涵的世界观，深深地吸引住了我。看完漫画之时，正好听到了其动画化的消息，所以，分外期待。

而动画，除了25分钟讲述一话的故事稍嫌拖沓之外，色彩、气氛、声音、音乐，基本都遵循了原作，没有给人一点不协调感，漫画中黑白世界的韵味，在彩色的画面中，换上更浓厚的清新气息，实在令人感到欣喜。而OP的歌曲，苏格兰男歌手的嗓音不温不火的以最恰当的温度，将专属于《虫师》世界的味道不缺不过地展现了出来。作品与歌曲几乎完美地融为一体，其独特魅力毫无遮拦：平淡，却毫不失韵味。无聊？这个词与它们无关。

《虫师》，是一部脱离许多固有框架的作品，丝毫让人感觉不到落入俗套。主角银古虽是虫师，

话梅杂志&3DM-SMV

专门找寻虫、研究虫、解决虫引起的特殊事件，但其他相似职业的人物不同，他没有要将虫消灭，或是将虫与人类分离开来，银古一直在追寻人类和虫共存的方法，以自身的经历，在牺牲中寻求着共存。

个人认为，这是一部明显揭示了人类与大自然间关系的作品。“虫”，代表的正是自然，人类从敬畏自然的远古，发展到蹂躏自然的现代。在我们忘却了人类其实都拥有二层眼睑时，在我们都忘却了倾听自己体内的声音时，《虫师》出现在我们眼前，用它独特的观点与视角，将我们带回了人类与自然紧紧相系的时代。人类与自然，必须共存，也能够共存，就如人类与“虫”这一最原始的生物间一样。

《虫师》，是一部向那个人们与自然紧密相依的时代、向自然致敬的作品。在那些被巨大的树木和藤蔓遮掩着的深山中，我们看到了自己的过去。人类曾经与自然一起过着艰难但值得怀念的时光。人与虫之间，虫与自然之间，人与自然仔肩，并没有太大的差异。

我们随着银古穿梭于古老与平静之中，身旁的清风拂起，荡起周围的绿波阵阵涟漪，在树木

的沙沙声中扩散开，而后消逝，而那清澈的，纯粹的气息与怀念，已然深植在我们心底，慢慢地，生出、漾起一片艳丽的绿色。

“虫”，在生与死之间的生命形式，远离了人类的现代文明，在被人类所遗忘的场所，以自己的方式生存着，人类，对它们而言只是宿主。

而我们，与“虫”生存在同一个世界，即使我们看不到脚下流淌的巨大光河，但我们相信，就像银古一样，我们可以寻求到共存的方法——与虫，与自然。

越过在虫的生存中牺牲掉的一切生命，我们向着惟一的目标——共存，追随着银古的足迹，继续前行。

动漫情报站

美丽祭师二人组 Splash Star

继美墨渚和雪城穗乃香在《Max Heart》中的大活跃后，《美丽祭师二人组》也迎来了对抗邪恶的新一代接班人，她们就是Cure Bloom和Cure Egret。名为作日向咲 和美翔舞的两名普通女子高中生，在某次的机缘巧合下遇到了花之精灵芙拉比和鸟之精灵乔比，从此获得了变身为美丽祭师的神奇力量。

这两个精灵来自和“绿之乡”地球平行的“泉之乡”，那里的七处生命泉水，灌溉着世界之树。而邪恶势力却夺取了其中的六处，世界之树即将枯死。届时不单是“泉之乡”，连地球的生命都会全部死去。于是两名小女生为了守护世界，开始了同恶势力的战斗。本动画2月5日首播。

备长炭

本片的主角备长炭是一位居住在山中的少女，无父无母的她独自与富裕的自然朝夕相对，努力而悠闲地生活着。总是把木炭顶在头上的备长炭，尽管刚与观众见面就引得无数萝莉控包括某些怪叔叔的尖叫“好萌啊”“来抱抱”，但该动画并没有任何推倒等擦边球镜头；美丽的景色，天真的少女，以及岩崎琢（代表作《浪客剑心追忆篇》）的音乐，让我们继续期待这部由2月2日开始播映的治愈型萝莉动画《备长炭》。

诂梅杂志&3DM-SMV

GBA 游戏补完计划

文 ZinniaSun
编 LIKY

Vol.01

不知不觉已经步入2006年，今年3月GBA也将迎来自己5周岁的生日，作为一款新世纪的32位掌机，5年时间在这小小的平台上涌现了无数名作，也给把它握在掌中的我们带来了无数的欢乐。可是除了那些光芒耀眼的劲作大作外，大家可曾注意过那些闪耀着小小光点、并不那么起眼的作品呢？这些游戏名气往往并不大，但是实际素质却一点也不差，在浩如烟海的GBA游戏海洋中，也许你一不注意就会错过它，在你享受过了无数名作的“大鱼大肉”，抱怨着“GBA已经没有游戏可玩”的时候，回过头来品品这些游戏，或许能找到不少新的乐趣呢。我们开办这个栏目就是来跟大家一起共同“淘宝”，发掘那些我们曾经错过的好游戏。这次先为大家献上的两款作品，不知合不合口味，如果你心中也有喜欢的作品一定要拨打QQ8711601和我联系哦，希望通过这个专栏，让更多人获得GBA更多的乐趣！

我是航空管制官

我是航空管制官

ぼくは航空管制官

◆TAM◆SLG◆2001年3月21日◆日版

◆1人◆自带记忆功能◆64M◆5800日元

◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄

GBA

作为模拟类游戏，本作应该算是比较有创意的作品了，也许是因为很多人认为它的内容比较专业，所以在当时GBA大作林立的年代，并没有引起多数人的注意。不过本作的素质却很高，玩起来特别新颖。玩家作为一名航空管制官，要合理地把握游戏的节奏，来管理平均每两分钟就会有一架飞机起降的国际机场，这是一件多么有成就感的事情！语言上有障碍的朋友可以下载汉化版(这里感谢敬业的熊组汉化者们请来航空专业人士翻译这款作品)，笔者当年可是专门还找来了PC版刻苦修炼很久的哦！下面就让我们一同分享这款游戏的闪光之处吧！

游戏操作

方向键	选择
A	确定
B	取消
L	显示机场跑道及停机坪编号
R	显示航班日程表
Start	系统选单

何谓“航空管制官”

由于本人大学所学专业与航空类关系密切，在这里首先为大家卖弄一些偶的专业知识吧！所谓“航空管制官”，就是在机场指挥塔为飞机下达着陆、起飞命令，指定路线、跑道、停机坪，以保证空中交通安全，维护空中次序，加速飞行流量。因此作为一名成功的航空管制官，我们首先应当熟悉飞机起飞及降落的过程才行。而游戏的训练关正是为达到这个目的而设置的。飞机着陆的步骤分为“指定

话梅杂志&3DM-SMV

跑道”→“继续降落”→“指定停机坪”；起飞的步骤分为“飞行路线确认”→“指定跑道”→“继续滑行”→“起飞许可”→“航线引导”，如果滑行路线已经被占用，还需要“横断许可”的步骤，这些在训练关中都有详细的说明。游戏的目标就是在关卡指定的时间内积累足够的分数，而想要获得高分，就需要合理地安排与每个飞机之间的通信时间！因为游戏采用了单信道通信，也就是说一次只能与一架飞机通信，在命令没有下达完之前，是无法同时向其他飞机下达指令的。所以合理安排对每个飞机下达指令的时间，就好像吃早餐的时间还可以看报纸，上学的路上可以听英语一个道理，使每架飞机的着陆、起飞时间都为最短就是制胜的关键！当飞机因为延误而导致不满度指示槽满或由于安排不当导致飞机冲撞，任务就算失败，只有重新来过了。

菜单说明

初次游戏时只有三个选项，分别是“开始游戏”、“高分榜”和“游戏设置。”选择“开始游戏”即可进入关卡，游戏中除了训练关外共分3个级别，并且需要依次破关才能出现下一级别。Level 1和Level 3都只有两关，而Level 2中共有4大关卡；“高分榜”中可以查看自己每关的破关得分记录；“游戏设置”中可以选择游戏的难度，因为游戏中我们最大的敌人就是时间，所以难度的选择也是根据时间的快慢来定义的，这一点和大多数游戏有所不同。还有游戏中是不会自动存档的，在辛苦半天后可一定要记得来这里存盘哦！（小白的偶玩了三遍才发现不能自动存盘，本来还一直报怨怎么每次开始都要打训练关呢）在Level 2第2关名古屋机场破关后开始出现编辑模式，游戏通关后共有5个关卡的编辑模式可供选择，让你可以自己设定，寻找更高的挑战。

▲选锗合适的难度进行游戏。

▲要时刻关注不满度的槽，千万不要让它变红。

界面说明

首先我们来看一下航线。绿色航线是机场上空的环行线，需要降落的飞机在接收指令前都在这个轨道上绕机场逆时针旋转；蓝色航线是飞机由高空下降到机场环行轨道的指示线；而红色航线则是飞机降落轨道，在按下L键后会显示每条红线所对应降落的跑道。在飞机降落前要注意调整环行速度以避免相撞。

下面我们再来看一下跑道。很多玩家都奇怪机场跑道的名称，其实命名规则很简单。看好现在的方向，以水平线右侧为0度角，顺时针旋转的角度就是跑道的名称了。当有跑道相互平行时则加Left、Right相区别。一般跑道的左右两边都是可以使用的，但记住，它们始终是一条跑道，如果你从左边让一架飞机降落的同时就不能从右边让另一架飞机起飞！记得多观察每条跑道的起飞入口、降落出口的位置以及通向停机坪引导路的路线，会有助于你更好地节省时间哦！

飞机的状态在游戏中也很重要。状态图标的颜色是会随着延误的时间由蓝变红的，同时你就等着看不满度指示槽狂飙吧！至于操作状态，其实与我们主要相关的也就是以下4种，如图所示。

1.等待状态：当上一步骤完成后飞机就会显示沙漏图标进入等待状态，等玩家下达下一步指令。

2.盘旋状态：当飞机通过蓝色下降航线后就会进入盘旋状态，等待玩家调节环行速度或指定降落跑道。

3.降落状态：当选择了降落跑道后，飞机就会在最近时刻进入与跑道对应的降落航线。这时一定要尽快输入“继续降落”指令，否则飞机会回到绿色航线继续盘旋状态。

4.通信状态：闪电图标为当前通信对象，在通信完成前是无法进行其他操作的。这里特别注意“飞行路线确认”指令，在下达时需要游戏中7分钟的通信时间，因此尽量选择比较空闲的时间发动这个指令。其次如“指定跑道”、“继续滑行”等指令往往都有很长的指令执行时间，因此可以优先执行这些指令后在执行期间去完成降落、起飞等短指令，充分利用指令间歇。

图中我还做了5的标记，那其实是风标，用来显示当前风向及风力大小。可不要小看了这一项数值，因为在顺风的情况下飞机是无法降落的。因此在选择跑道的时候大家一定要多多注意风向的影响哦！其实游戏类似的设定还有Level 3的最后一关

新千岁机场，那里的雪真的很恐怖！游戏中经常会因为大雪覆盖跑道而导致飞机延误。

机场攻略要点

名古屋机场：作为训练关出现的名古屋机场结构简单，自不用多说。Level 1根本就是为了让大家小试牛刀，没有过多的要求和难度。Level 2中由于是黑夜，并加入自卫队基地飞机起降的任务（自卫队军机是不需要指定停机坪的），并且有了风力的限制，总算小有了点难度。但相比后面的关卡，还是略显Easy了点。在Level 2完成后，编辑模式中出现名古屋机场。

▲游戏中的名古屋机场。

关西国际机场：位于阪神地区的关西机场是日本第二大国际机场，也是日本第一个24小时营运的机场，传奇般构建在人工岛上的关西国际机场平均每周有966班次的运营量，并且现在仍旧在扩建当中。游戏中的关西国际机场在Level 1中依旧没有难度，没什么好说的。但Level 2中的夜晚，会时不时有需要紧急维修的飞机降落，倒是稍微打乱了游戏中稳定的节奏感，还算小有挑战。在Level 2完成后编辑模式中出现关西国际机场。

东京国际机场：又称羽田机场，虽然自成田机场落成后转而成为日本国内航班机场，但业务却依旧非常繁忙。要注意22号跑道由于只有南侧有出入口，所以只能用于降落，04号跑道自然也只能用于起飞。还有06号和34号跑道降落的飞机是无法指定最北端7号和11号停机坪的，这就需要合理安排飞机降落的跑道从而选择空停机坪。而在22号跑道降落的飞机去这两个停机坪所走的引导路也是与去南面两个的不同，合理判断可以减少装机发生的几率。Level 2中降落时需要注意风向，入场飞机依旧可以采用发送高速指令屏蔽掉管制对话。Level 3由于要举行国际会议，所以会有很多首脑班机需要注意，因为他们不但不出现在游戏日程表中，而且一旦延误不满度就飞涨。要想应付自如就需要注意上面我提到的地形要素了。在Level 3完成后编辑模式中出现东京国际机场。

▲其实这款看似严肃的游戏中也还有搞笑的要素，不信看看画面中的这个是什么？

新千岁机场：位于北海道的日本面积第一大机场，在游戏Level 2、Level 3中都有出现，并且都是难缠的角色。Level 2中需要注意由于日本自卫队的航空管制，进入机场的飞机都要废话半天，所以尽量选择这个时段进行“飞行路线确认”或者看到有飞机进入蓝色航线就立刻发送高速指令，屏蔽掉管制对话可以很顺利的过关。至于Level 3就请大家擦亮眼睛观察跑道及引导路有没有被大雪覆盖吧！除雪完成后也是要废话好半天的，这时候一定要注意别错过降落时机。还有后面的军机跑道时不时冒出个起飞的信号机来，并且像这种军机是不被列在航班日程表内的，但因为操作简单，纯属送分。在Level 3完成后编辑模式中出现新千岁机场夏和新千岁机场冬。

介绍了这么多估计大家看也看烦了，还是赶快登上机场指挥塔，开始你自己的航空管制官历程吧！相信你也会喜欢这款作品，从中找到一份成就感的。

火热的马铃薯

火热的马铃薯
Hot Potato!
◆BAM!/Pukka Games◆ACT◆2001年7月1日◆美版
◆1人◆自带记忆功能◆32M◆19.99美元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄
GBA

说实话，初玩这款游戏时，真不知道该把它归为哪类？PUZ？还是ACT？因为这款游戏的创意之处正是将《马里奥医生》这类益智游戏的要素融入到动作游戏当中来，玩起来倒是别有一番紧张刺激的感觉。作为一款小游戏，等车、饭前之余玩玩打发时间还是不错的选择。别的不多说，就让我们来看看这款游戏的玩法吧！

话梅杂志&3DM-SMV

操作说明

方向键	选择
方向键	移动
A	左右交换
B	发射
L	逆时针旋转
R	顺时针旋转
Start	系统选单

游戏玩法

游戏中讲述了一群落难地球的火星土豆们为了召集同伴，返回他们的太空船，而驾驶着小车穿越一个个城镇的奇异故事。游戏的打法有些类似飞机游戏，只是“子弹”变成了红、蓝马铃薯，你需要用相同的颜色击打路上的同伴，而当颜色不同时可以通过旋转、交换位置的方法来调整。要想生存下来就要扫平一切眼前的障碍（其实都是同伴啦……），以免发生交通事故。游戏中分为任务模式和得分模式，任务模式中，你需要攻击到指定数量的特定马铃薯，在游戏的开始会有图示。而在得分模式中则是疯狂射击，打够分数就OK。（怎么感觉更像《彩京》了。-_-b）游戏中通过一个关卡后才能解锁下一关卡，而在完成特定条件后，还会出现两个特定隐藏关卡供玩家挑战，极具挑战性。

游戏要素解说

速度选择：游戏的路面上经常会有速度踏板，供大家选择版面移动速度。速度高当然得分也就高，但是显然游戏的难度也同样增大了。在游戏后期的几关里经常还会强制提升速度到60，玩起来可是紧张十足哦！

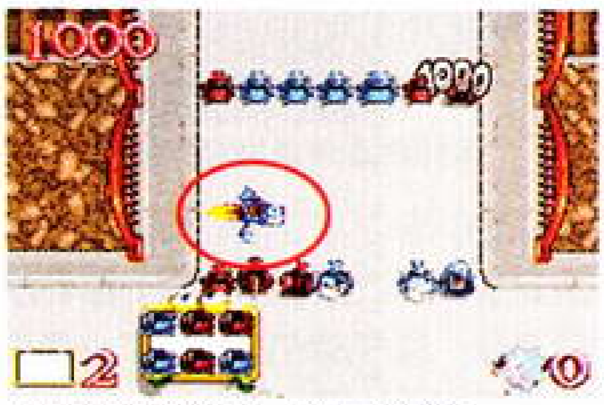
神奇土豆：看到图上那个绿绿的土豆了吗？手里貌似还拿了个收割器，专门来收割面前的马铃薯。就好像《1942》中Bomb的设计一样，这个绿宝宝可以一下子将一个纵排都清扫干净，因此一定要把握好时机再出手，可别浪费了哦！

得分地毯：在地图上经常会出现长得和奖章一样的大地毯，上面还挂一个计分牌，当清除掉所有地毯上的马铃薯后，分数就归你啦！不过在后面的关卡中，一个个小家伙貌似还专门排好了阵形，如果没来得及清除，车子就会被卡住而爆炸，所以说还是保命要紧，赶快杀出条去路，乖乖逃跑为妙！

得分横栏：游戏中许多关后期都会出现这样的横栏，上面经常站满了各种土豆们！想通过都不容易，更何况去拿分数？眼疾手快才行啊。

加倍五星：当游戏中绿色的五星被释放后，它会寻找最近的记分牌，使上面的分数加倍，在计分模式下需要好好利用哦！

变异药丸：在游戏的地面上经常还会看到好像七彩水晶一样的小药丸（还是逍遥丸？^_^），在小车路过时便会贴在车上，然后对前面的小土豆们产生作用。当然，不同颜色的药丸作用是不同的。游戏中的药丸有黄色、蓝色、绿色、红色和紫色，当可爱的小土豆们毫不犹豫地吞下后会发生睡眠、发胖、自燃等各种各样的效果，纯属搞笑……



土豆的职业：在任务模式下就是要击倒关卡中特定职业的马铃薯。其中有工人、戏弄者、读书者等等，要放亮眼睛捕捉到他们的行踪，当击倒每关所有指定的马铃薯后游戏选关菜单中就会显示一颗星，所有7个关卡都集齐后就会出现隐藏关卡。

好了，这次就先介绍到这里吧，以上介绍的这两款游戏玩起来都是很有意思的，如果你以前没有玩过，现在就赶快去试试吧。

文 熊猫　编 胧月

乙女的花园

“乙女的花园”经过一个多月时间的间隔也再次与大家见面了。按照我国农历算，本辑《掌机王SP》是2006狗年到来后的第一本，而各位女玩家新年是不是过得很快乐呢？有没有被春节期间播出的各个犬类电视节目弄得怦然心动也想去养一只狗狗呢？或许种种外界因素很快让你为自己的想法感到失落，不过在游戏的世界里，没有什么是办不到的……

狗年话狗

2006年，按照我国的农历纪年法来说，这一年基本上是属于狗的。狗被大多数人视为与人类最亲密的伙伴之一，并且在十二生肖中，狗狗也是我们最为熟悉且话题也颇多的一个了，一说到狗我们总有着无穷无尽的话题——忠实、勇敢、忠厚，不一而足。但是狗狗们还是背负着毁誉参半的宿命：狗急跳墙、狗仗人势、鸡鸣狗盗等等词汇无时不刻没有被我们挂在嘴边频繁地使用着。好在这一切也阻止不了我们对这群生灵的喜爱和关心——尤其是MM们对这小东西的那种发自内心的爱怜。狗年之际，就和诸位MM玩家一道说说狗狗、聊聊掌机上和狗狗有关的游戏。

▲这就是传说中的接吻？

掌机·女孩和狗狗

若干年前，有一部电视剧在中国大陆引起近乎疯狂的收视热潮，它的名字叫做《篱笆·女人和狗》，这部电视剧讲述了什么内容，我Panda已经忘记得一干二净了……因为当时年幼无知、天真无邪的Panda还无法自拔地沉醉于《蓝精灵》、《黑猫警长》等动画的奇妙世界中，又怎么会顾得上这种用来吸引奶奶和妈妈正襟危坐一集不落地收看的东东呢？那大家要问了，你在文章开头说滔滔不绝这么多废话，用意何在？请各位MM（还有GG）息怒，马上切入正题。

虽然电视剧没有给 我等孩童带来不可磨灭的记忆，可是这电视剧为国人留下的深远影响却是无可替代的，时至今日，我还能记得传唱至今的电视剧主题曲歌词“山不转水转…… ”所以说无论如何，这部以女性和狗为片名的电视剧 至少从两个方面给了我们启示：1.女性和狗总是有着千丝万缕的关系；2.当女生和狗狗珠联璧合出现的时候必然会引起不小的波澜。斗转星移，今天，NDS游戏《任天狗》和女生玩家走到一起的事实再次有力地证明了以上两个启示。

① 女孩和狗狗

我们先来谈谈第一个问题，为什么MM们会对狗狗有着那种让人无法理解的关心呢？依个人之见，我想大约原因有以下几点。首先，女孩子和男生一样，也有有着与生俱来保护弱小的心理，这是天性使然。不过女孩子总不能在现 实生活中经常去扮演锄强扶弱、杀富济贫的角色吧？（编语：好像大部分正常的男生平时也不会干这些吧— —b）于是她们就会把平时深藏心底的正义感全部释放到了这些惹人关切、貌似可怜的小家伙身上，加之女性特有的善良和母性驱使，于是我们就见到了女孩子们对狗狗那种依依不舍的感人场面，虽然看似费解，实际上也是在情理之中的，女孩

子有时候就是和没长大的小孩子一样单纯透明，简单到令人摸不着头脑。那么有朋友会质疑了，你说的这些令MM们牵肠挂肚的狗狗只是那些小型的犬种，那么换作藏獒等令人胆战心惊的烈性犬种，MM们会做何反应呢？我Panda在此大胆预测，MM们同样会对它们爱不释“链”的，因为拥有这么一个贴身保镖，不但可以让心怀不轨的不良人士闻风丧胆、敬而远之，也会令MM自身的魅力迅速提升，在朋友中间取得出其不意的良好效果——你想，冷不丁从一个落落大方的女孩子背后蹿出这么一个庞然大物来，那场景将是何等蔚为壮观？

② 掌机与女孩

随着时代的进步，如今女孩子玩游戏、打掌机早已不是什么新鲜事了。人们戴着有色眼镜对玩游戏的女孩子指指点点的日子早已一去不复返了。反倒是能够在闲暇时节，茶余饭后拿出一台掌机来玩得津津有味的女孩子更受青睐，毕竟女孩子玩游戏时楚楚动人的模样是一般不玩游戏的女性完全学不来的，而这种场景往往会令同样身为玩家的男生怦然心动……很多男生说：找一个GF难，找一个支持自己玩游戏的GF更难，找一个能支持自己游戏又能和自己联机的GF简直是难上加难。所以目前会玩游戏的女孩子已经在众路MM中异军突起，成为最炙手可热的类型，还据说因为游戏而走到一起的适龄男女目前已经有很多先例了，其中大多更是被传为佳话，希望各位有志之士能够多加参考前人留下的宝贵经验……总之，女孩子玩掌机是大势，不论是NDS还是PSP都是和MM们十分般配的机种，前者可以体现女孩子活泼俏皮的一面，后者则可以完美地诠释时尚MM的卓尔不凡，甚至是略显过气的GBA也在推出GBM后，和MM们的距离一下子拉得很近，尤其是GBM那小巧可爱的外形简直就是为女孩子们天造地设的一般。所以各位MM请不要再举棋不定了，拿起你手中的掌机投入游戏的怀抱吧，在那里，你会得到前所未有的快乐！

③ 掌机与狗狗

要说现在最热门的宠物养成类游戏，我想非NDS上的《任天狗》莫属吧？从去年日本本土发售至今，这款游戏就拥有了说不完的话题，尽管已经过去了大半年的时间，但是随着时间的推移，游戏的热潮不但没有逐渐消退，反倒是“养狗一族”有增无减，这其中尤其以MM玩家居多。以levelup论坛的掌机区为例，笔者在这里使用“搜索”项目查询了“任天狗”这个关键词，得到的搜索结果如下：符合条件的共有242条。这还仅仅是主题中含有“任天狗”三个字的帖子，再加上难以计数的众多回复，相关的数目还将不断攀升。笔

者也曾经屡次见到有朋友说自己身边的女性——姐姐妹妹女朋友对这款游戏是多么多么地喜爱有加；也亲眼目睹过MM拿我的插着《任天狗》卡带的NDS爱不释手的模样；甚至不夸张地说，我年近70岁的奶奶大人在初见屏幕上的小狗可以在我的指挥下上蹿下跳时都惊讶得瞠目结舌了大半天，而后啧啧称奇地拿在手中赏玩了一番。由此可见该游戏对女性的杀伤力已经达到了一定的程度，再加上神游公司已经宣布将会推出大陆行货版《任天狗狗》的推波助澜，想必接下来的日子里，游戏的销量还将再创新高。

虽说类似《任天狗》这样创意的游戏并非任天堂首开先河，但是将之演绎到如此一个令人望尘莫及高度的却为数不多。虽然早年有Bandai电子鸡热销的先例，然而限于单调简单的玩法，无论如何也无法像《任天狗》那样名声在外。况且那种冰冷的电子符号组成的一个个电子鸡想要吸引到诸如我们的父辈甚至是祖辈的人为之驻足可能性实在微乎其微。试问一款连祖母都可能被吸引得神魂颠倒的游戏，又怎么会网不住一个MM的心？

当然，作为处女作，《任天狗》还存在着这样那样的不足，但是需要看到的是它所能造成的巨大影响力以及为游戏本身甚至NDS主机赢得的良好口碑都是其他游戏所无可比拟的，据报道因为《任天狗》的发卖曾经带动欧美地区NDS销量扶摇直上。可以说《任天狗》在整个任氏掌机的市场争夺战中，都是一颗摧城拔寨的重要棋子，而且它也的确做到了——NDS能在2005年的掌机之战中取胜，《任天狗》的功劳不容置疑。

所以笔者希望把这个游戏推荐给所有的女孩子，甚至是每一个有爱心的人。关于这款游戏更多的内容已经无须赘言，狗年的时候玩玩这个游戏一定能让你找回散失多年的儿时才具有的纯真感觉。

对于只拥有GBA的女孩子来说，玩到《任天狗》可能还是她们心中的美好愿望。不过大家可以放心，在GBA庞杂丰富的软件群中，找到一款饲养狗狗的游戏是轻而易举的，接下来，本Panda将为各位MM玩家带来一款GBA上十分清新可爱并且简单易学的狗狗育成类游戏！

其实养育狗狗的游戏绝非《任天狗》一家独大，同样作为掌机且普及量广泛的GBA上相关作品更加层出不穷，不过这些花样繁多的游戏会不会让各位MM挑花了眼呢？没关系，这次我Panda要介绍给各位MM的这款游戏，简直就是给大家量身而作的，它不但收录的犬种十分丰富，应有尽有，而且由于游戏发售了美版，所以语言相比令很多MM无所适从的蝌蚪文来说要贴心多了。好的，言归正传，接下来各位MM睁大眼睛，跟随我进入《Dogz》的世界吧。

游戏梗概：本作和普通的宠物饲养类游戏开门见山地进行选宠、饲养等按部就班的游戏方式有所不同。与其说玩家是在饲养狗狗，还不如说是在进行一次返老还童的人生体验。游戏中玩家要扮演一名天真烂漫的小学生，养狗虽然是游戏中的主要目的，不过和家人间的交流也是必不可少、至关重要的内容，相信任何人都可以从这款游戏中找回儿时那种无忧无虑的纯真感觉。

第一次进行游戏时，进入菜单选项后，只有“NEW GAME”一项可以选择，按A键可进入主角设定画面，有男女两个主角可以进行选择。（女主角为第一默认角色，果然是给MM量身打造的……不过本Panda乃雄性，所以请原谅以下的介绍中主角是男孩子，不过男孩女孩剧情上基本上没什么大的出入。）选定性别后，给自己起个名字吧，接下来不会直接进入游戏，电脑会让玩家回答3个问题，每个问题有两个答案，三个问题依次决定着狗狗的性格、性别和个头大小。实际上因为游戏中收录的狗狗数目十分庞杂，为了避免让玩家挑得眼花缭乱，这些问题将会排除一部分不适合玩家口味的犬种，算是比较人性化的设定了。一切打点妥当，让我们回到快乐的童年生活吧。以下是Panda的绝密私人生活日志……

Panda的养狗日志

第一天，星期日，晴

我叫Panda，上小学3年级，和爸爸妈妈生活在一起。昨天爸爸就神秘兮兮地告诉我今天要欢迎一位新的家庭成员的到来，于是一大早我就好奇地跟随爸爸妈妈到了市中心。哇，原来是“宠物商店”，好多憨态可掬的狗狗，太棒了。“挑一只喜欢的吧，Panda。”爸爸突然说。“好的，这就开始。”我高兴地答应着。狗狗还真是五花八门啊，有的懒洋洋地卧在那里，有的活蹦乱跳的，真是琳琅满目。我左看右看上看下看……决定了就要这只可爱的斑点狗吧。这是一只性格开朗的大体格公犬，我把它抱在怀中爱不释手地一边抚摸着一边说：“就是它了，爸爸。”“那好的，我们就买它吧。”爸爸说。“真是只可爱的小狗啊，Panda眼光真不错。”妈妈赞许道。“要好好照顾它哦，多多给予它爱，它也会很快亲近你的。”宠物店的姐姐一边办理手续一边告诉我。“没问题，我会照顾好它的”我爽快地说。

回家后，我们把装着小家伙的笼子放到客厅中央，“出来吧，宝贝！”我迫不及待地嚷嚷，却丝毫没有动静。“绅士点，它对这里还很陌生呢。”爸爸告诉我。于是我轻声地说：“出来瞧瞧你的新家吧，小可爱。”爸爸和妈妈也半蹲下身子小心翼翼地等待小狗出来，小家伙探头探脑了一番后，终于放开步子走了出来。“哦，太棒了，它出来了，我的小狗狗！”我兴奋地喊叫着。“快起个名字给它，”爸爸不失时机地来了一句，“以后我们家就多了一分子哦。”

“我是爸爸妈妈的宝贝，那这狗狗就是我的宝贝，就叫它Baby吧！”我心里这么想，随即脱口而出：“让我们成为好朋友吧，Baby。”于是我全新的生活就这么开始了……不过我先要尝试着让自己“行动自如”，哦，十字键可以用来掌握方向，并控制我自己的行动；按A键是呼唤我的小狗过来；按着B键，再配合十字键就可以一路小跑了；站在小狗身旁的时候，按下A键会抚摸它的脑袋，按下B会出现技巧菜单，可以选择相应的技巧项目教它各种动作；按下START可以调出主菜单，在这里可以观察狗狗的心情和各种技术的熟练程度，还可以写日记来储存目前的游戏进度。嗯，这下全明白了。不过今天我累了，先休息，剩下的明天再说吧。

第一天，星期日，晴

早晨一起床，我才在揉惺忪的睡眼，爸爸就在喊我了：“Panda，去帮我把报纸从信箱拿过来！”我立刻马不停蹄地向门口奔去。你问我为什么这么慌张，你可能不知道，每当爸爸或者是妈妈开始喊你帮他干活时候，可不要怠慢哦，就比如拿报纸这个事情，要是不快点，没及时拿去，爸爸就会不冷不淡地讽刺我一下：“Panda，看来你忙得不可开交啊，我自己去拿吧！”唉，你说我冤不冤枉嘛？妈妈也是那样，她让我帮着打扫客厅、接电话的时候，就是我最最紧张的时候了，呵呵。

▲翻箱倒柜给狗狗找吃的。

还是我的小狗狗Baby可爱，也不会乱指挥我，对了，得赶快给它准备食物啊，今天是周一，等一下还要去上课呢。食物就在厨房的柜子里，靠近橱柜按A键，就可以看到食物了——有干粮和水。另外如果狗狗表现上佳的话，可以奖励它一些小肉松什么的，那可是事半功倍的呢。Baby的吃相好可爱啊……哎呀，不说了，我得去上课了。

在学校里的时间真是快啊，(注：其实只是游戏中一个过场而已，不会有任何事件发生，但是时间会流逝。)一不留神就放学了，回家第一件事情是向妈妈问好，然后看看我的Baby……天那，这家伙居然把自己的便便弄得到处都是！不行，一定要训斥它一番，您如果遇到狗狗犯错了——比如训练它的时候不听话、随地便便等情况时，也千万不要心慈手软，该训斥就训斥，这样狗狗就会逐渐不再犯同样的错误了；当然，如果狗狗做了值得表扬的事情，比如学会了一个新的动作，那么也不要吝啬你的爱心，赶快表扬它一番吧。收拾完狗狗的便便造成的残局后，我就可以稍微休息下了。看看电视，听听音乐都是不错的选择，不过我更喜欢回到自己的房间玩玩具，虽然玩具不算丰富多彩，但是那两台掌上游戏机还不错，一个可以下黑白棋，可以锻炼锻炼自己的脑瓜；另外一个是有关狗狗的知识问答的机器，玩完之后保准让你获益匪浅。当然也可以把狗狗带到屋子里来，然后拿一些戴在手上的玩具逗它玩，狗狗被逗开心了，脑袋上会出现音乐的符号，从而和狗狗的友好度也会上升了。

转眼就到晚饭时间了，妈妈让我帮她一起准备饭菜，而Baby也在一旁兴奋地玩耍着……爸爸下班回来的时候，刚好开饭，我们一家人热热闹闹地共进晚餐，我把学校里发生的事情都告诉了爸爸，这顿饭吃得格外可口。吃完饭，我该给狗狗准备吃的了，其实Baby挺好照顾的，每天就早晚吃两顿，所以千万不要忘记给它进食哦。啊，又犯困了，妈妈说9点一过小孩子一天中的快乐时光就结束了，我还是乖乖地回去睡觉好了。

后记：由于篇幅原因，我的养狗日志就摘录这些了，大家会不会意犹未尽呢？如果是那样的话，就不妨拿起您手中的GBA投入这个美好的童年生活吧，希望我的日志能对您有所帮助。Panda现在每天还在和狗狗快乐地相处，对于狗狗的饲养我们应该注意以下几点：不要让它饿肚子；在它犯错或者表现好的时候，应该当机立断地进行批评或者表扬；要经常为它清理小窝和便便用的盒子；等它检查完身体，可以出门后，要经常带它出去遛遛；当然最最重要的训练和爱抚也是必不可少的。对于爸爸妈妈我们要多听他们的话，帮着爸爸妈妈做家务，和他们多聊天，这样子家里才会更加幸福美满哦，不要只顾着狗狗而忽视了他们哦。碰到什么困难，可千万不要忘记去书柜里翻翻书籍，那样一切问题都会迎刃而解！

▲书中自有黄金屋，书中自有养狗法。

最后要再提醒一下，虽然游戏中英文多多，不过大可不必紧张，都是十分简单易懂的；另外，手中无论拿着任何器具，只要是屋子里的，只要按下B键就可以把它们收起来了，很节省时间的哦。放上我的养狗证件，以飨大家。

最后的最后，Panda在这里祝愿所有《掌机王SP》的MM读者在狗年里龙腾狗跃，三狗开泰，狗狗生威，学习进步，事业有成……千言万语汇成一句，那就是：狗年大吉，游戏第一！

文 小豆子 编 LIKY

VOL.14

手机游戏吧

红红火火的春节匆匆而过，不知大家收到多少压岁钱，活活。春节期间也是手机游戏市场最热闹的时候，免费游戏下载、大抽奖等活动搞得小豆子眼花缭乱。本辑我们共同展望一下狗年的中国手机游戏业。

展望新年

经过2004、2005两年的高速发展后，2006年我国手机游戏市场将进入平稳发展时期。虽然不能保持前两年那样的发展速度，但同样也会不断前行。

2006年是中国移动通信产业大变革的一年。今年中国将颁发3G牌照，通讯运营商将投入到3G通信网络的建设中去。但建设3G网络需要耗费大量财力物力，当然还有时间。再加上3G手机的普及问题，很多消费者并不急于将手中的手机更换掉。所以3G不会对游戏产业造成太大影响。但广大厂商仍旧会看好这块市场，根据3G网络的特点定制的游戏将会出现，但不会成为主流。

2005年手机网络游戏成为游戏市场的一只生力军。不少厂商开始试水手机网游，并推出了一些优秀作品。而中国移动方面也在全国范围内大力推广GPRS流量包月的计费方式，为手机网游的普及奠定了基础。今年将是手机网游蓬勃发展的一年，会有更多厂商参与到手机网游的制作中来。手机网游在形式上会更加接近电脑网游，甚至会出现可以和电脑网游联动的作品。资费方面，用户的增多会降低运营成本，月使用费将下降到更为合理的价位。

随着市场上手机种类的增多，厂商方面也会推出适合更多机型的手机游戏。同一个游戏可能会同时适应Symbian、Windows Mobile等多个平台。诺基亚Symbian平台方面，随着S40手机的淘汰，S40的游戏会减少，更多S60平台游戏将出现。

经过时间磨练的玩家要求也会逐渐提升，不仅仅是对画面，还有对系统、情节等各方面。更多的媒体包括杂志、网站等也会越来越关注手机游戏。在今年，依靠一个好名字就获得高下载量的垃圾游戏将越来越少。更多厂商会努力提升游戏品质，获取玩家的良好口碑。

年年岁岁花相似，岁岁年年人不同。小豆子和大家一样期待狗年的手机游戏市场能带给我们更多惊喜。

近期热门手机游戏推荐

欢乐大战			
厂商	联银数码	类型	ACT
适用手机	诺基亚S40 S60系列手机		
优点	狗狗可爱，画面不错		
缺点	按键设置不合理		
综合评分	★★★★★★★☆☆☆		

厂商网站：http://www.gamebank.cn

下载方式：移动手机登陆 梦网首页→梦网目录→百宝箱→游戏百宝箱→浪漫情人节游戏传真情

黑袍军团将奇奇世界中的所有节日封存，夺走了人们的快乐。玩家要操纵狗狗取得圣诞节和春节两把钥匙，将节日释放出来。游戏中的狗狗非常可爱，画面也很精致，有点十六位机的味道。游戏共有五关，但关卡设置比较简单。狗狗除了攻击外，还可以使用必杀技。狗年玩狗，送给MM的确是件不错的礼物。

X档案 发送编码1253到958867311（移动）/92190511（联通）可收藏本文至"X档案"。

赤子乘龙			
厂商	长春三赢	类型	STG
适用手机	诺基亚 S40 S60 系列手机／摩托罗拉 E375 V220／索尼爱立信 W550C 等		
优点	画面和手感都不错的射击游戏		
缺点	流程过短		
综合评分	★★★★★★★☆☆☆		

厂商网站：http://www.uen.cn

下载方式：移动手机编写短信 DK 发送到 95887117

国产手机贺岁游戏，玩家要操纵神龙攻击敌人。游戏以中国神话为背景，画面设计上有着浓重的古典韵味。游戏支持的机型颇多，包括诸多低端手机，而且运行流畅。游戏中神龙可以变更武器，按 5 键能够放出法宝。游戏采用了随机关卡系统，每次进入游戏，关卡都会不一样，让菜鸟玩家也能深入体验游戏的精彩。

口袋宠物鱼			
厂商	掌中米格	类型	育成
适用手机	诺基 S60 系列手机／摩托罗拉 V600 E398 V3／索尼爱立信 K750C 等		
优点	能够怡情的养鱼游戏		
缺点	游戏过程过于单调		
综合评分	★★★★★★★★☆☆		

厂商网站：http:// www.mig.com.cn

下载方式：移动手机登陆 梦网首页→梦网目录→百宝箱→游戏百宝箱→模拟仿真

猫啊狗啊养腻了，换只小鱼来养吧。游戏中玩家要在水族箱里饲养海水鱼。养鱼可不容易哦，玩家要定期换水、按时喂食，确保鱼儿的健康成长。另外还要通过改变水草、石头等的摆放位置来提升鱼儿的亲密度。游戏中鱼儿的种类繁多，每种鱼儿都有自己的名字。游戏画面靓丽，蔚蓝的海水再加上可爱的鱼儿让人心情舒畅。

金刚			
厂商	GameLoft	类型	ACT
适用手机	诺基 S60 系列手机／明基 S680CS700／三星 X480 E808／夏普 GX25 等		
优点	各方面都十分优秀的手机游戏		
缺点	操作过于复杂		
综合评分	★★★★★★★★★★		

厂商网站：http://www.gameloft.com

下载地址：http://www.17u.com.cn/down/kingkong.zip

根据时下热门电影改编的手机游戏。游戏讲述在一个骷髅岛上生活着恐龙、巨型黑猩猩等原始生物，一只探险队的到来打破了小岛的宁静。游戏中玩家能够操纵三位角色，除了男女主人公外还有大猩猩。操纵男女主人公时，要俩人相互配合完成任务。游戏共有九关，最后一幕金刚爬上摩天大厦和飞机战斗的场面更是激动人心。

惊声尖叫 凶宅			
厂商	空中猛犸	类型	AVG
适用手机	诺基 S60 系列手机／摩托罗拉 V303 V600 V501 V3 等		
优点	游戏恐怖感十足		
缺点	画面稍显粗糙		
综合评分	★★★★★★★☆☆☆		

厂商网站：http://www.mammothworld.com

下载方式：移动手机登陆 梦网首页→梦网目录→百宝箱→游戏百宝箱→情景游戏

手机上很少见的冒险解密类游戏。游戏讲述麦克自小和姨妈相依为命，圣诞节前夕姨妈一家却突然被人谋害。为了探询事件真相，麦克来到姨妈居住的古堡。游戏并不复杂，玩家只需按照各种提示进行即可。除了解迷外，游戏还加入动作要素，玩家要随时躲避吸血蝙蝠的攻击。游戏画面比较简陋，但对恐怖气氛的表现还是很不错的。

话梅杂志&3D M-SMV

文 皮卡秋 编 马修

生活中的口袋妖怪（3）——文具篇

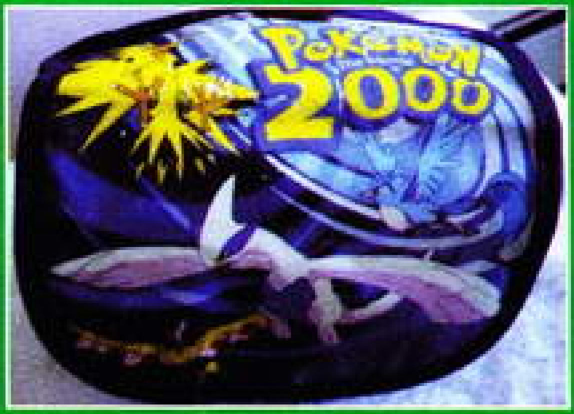
过完了春节不少学生也开学了吧！这次我们就来谈谈口袋妖怪周边的另一大类——文具。经常听大人在背地里悄悄说，现在的孩子也不容易，学习比我们的工作还累。的确，作为口袋妖怪周边消费最大群体的学生，每天要应对8小时甚至更多的学习，读书成为生活中最重要的组成部分，以文具为载体的口袋周边，自然也层出不穷，就让我们看看其中有什么好东东吧，希望这些周边能给繁杂的学习生活带来心情上的放松。

书包

首先说书包，书包是最主要的文具之一，书包的种类非常多，我们这里只介绍官方授权生产或者是正规的品牌厂家制作的。

这是一款国产的皮卡丘双肩书包，红色的背带配上蓝、黑色的背景，加上皮卡丘脸蛋的图案，显得非常协调。拉链被制作成精灵球的形状，可以看出设计者还是“懂行”的。书包的上方还印有Pokemon的商标图案，做工挺精美，看上去美观而大方，双背带的设计能够减轻学生们的肩部负担，而30多元的价格也容易被国内的FANS所接受。

下面这个小智与皮卡丘的书包是香港出品的MIN品牌包，包的内层照样缝有口袋妖怪的防伪商标，想必是经过授权的产品，谢霆锋还曾经为其代言过。这个包包和普通书包的风格有所不同，背在身上从后面看就好像穿了一件夹克。主包的大小为36×7×5厘米，加上两侧一共4个口袋，装满书背着走显得蛮帅的。



日本官方制作出售的书包种类也不少，一般都放在PC中心出售，像这个为纪念2000年口袋剧场《露琪亚的爆诞》而发售的限定版书包，且不说其别致小巧，单是露琪亚和三只神鸟的阵容就足以让口袋迷们心动不已了！

还有一些书包设计比较别致，例如这种皮卡丘轮廓形状的书包，无论是背在后背还是提在手上，都显得非常可爱，类似的还有小火鸡、可达鸭形状的书包，适合年龄较小的学生或者女生使用。

笔

详细介绍完书包后，我们来看看各种口袋妖怪的文具。首先是圆珠笔和铅笔，图中所示的是6支一套的口袋妖怪圆珠笔和铅笔的组合，中间的6支是圆珠笔，两边是铅笔，上面的图案基本相同，红色的由皮卡丘来装饰，蓝色的则包括了超梦和梦幻的组合。这套笔是由美国任天堂官方制作的，要买到它并不容易，想必即便是得到了也舍不得用掉吧？

话梅杂志&3DM-SMV

橡皮擦

有了笔还要有配套的橡皮擦，由于橡皮本身具有柔软和容易染色的特性，口袋妖怪的橡皮擦往往被做成各种精灵的形状，如这款皮卡丘组合橡皮，还可以兼做拼图来玩——尽管简单了些，但也显示了设计者的的良苦用心。

组合文具套装

还有些文具是组合发售的，如这种口袋文具组合套装，里面包括了3支铅笔、1把尺子、1只卷笔刀、1块橡皮、1个文件袋、1本小记事本、1本大笔记本和两个夹文件的挡板，全部都是口袋妖怪的内容，一次购买解决全部所需。

另外有一种可以用来写信用的套装，包括1支圆珠笔、1根铅笔、25张便笺纸和5个信封，以及1张标签纸，也是不错的选择。

文具盒

文具盒的种类也不少，有带磁铁的塑料质地的，也有简单的笔袋，不过更多的还是用铁皮制成的，日本的产品大部分都是这种铁质文具盒。如这款腰果形的印有小智和皮卡丘开赛车的笔盒，中间还配有一个盖子，可以把种类不同的文具上下分开装。

书籍

再来说说口袋妖怪书籍——当然，口袋妖怪是不会作为教科书摆放在课桌前的，否则上学就是件争先恐后而不是想要逃避的事情了。(^_^)口袋书籍大多数以漫画为主，可以作为学习劳累后的消遣，另外还有一些益智游戏和手工制作的书，对于增强动手能力还是蛮有帮助的。

首先看看口袋漫画书，其实这些漫画很多都是由日本小学社制作发行的，国内只做了翻译工作，当然这样一来语言上的障碍就不存在了，而且购入成本也低了许多，只不过发行速度要慢一大拍。漫画的种类也很多，常见的有中国轻工业出版社和吉林美术出版社发行的小册子，个人感觉吉美出版的书质量和内容都比较好，尤其是那套《神奇宝贝特别篇》，至今已出版了21册，内容依据游戏来改编，非常好看。

另外一些口袋书籍是以动手为主题的，包括描画、上色、折纸等，像国内发行的15元一本的《宠物小精灵益智折纸绘本》，可将各种颜色的纸折成不同精灵的形状，形象非常逼真，可以用来做书签或者贴在包装纸上作为礼物赠送。亲手制作的产品自然要比购买的有意义，大人们也可以考虑买来送给小宝宝，作为幼儿智力开发的工具书。

桌子

拥有全部的文具后，我们还需要一张桌子来摆放和读书写字。看看下面的口袋妖怪新世代限定版桌子，是伴随2005年剧场版《梦幻与波导的勇者》放映而发售的，不仅仅有三个机器人和梦幻作为装饰，连最新的三主角之一的卢卡利欧也登场了！还在犹豫什么呢？

口袋妖怪之文具篇就暂且为大家介绍这么多，请继续留意下期的口袋生活周边——家居篇。

话梅杂志

文 月神侠 编 马修

超级战争专区 ADVANCE WARS

“《大战争》系列”的心理战

电脑始终是电脑，AI毕竟有限。跟电脑对战与跟人对战是完全不一样的感觉，有些战术可以欺骗电脑，但是骗不过你的对手；跟人对战可以打心理战，跟电脑则不可以。经历了多次从羞辱到被羞辱、从完胜到完败的战争实战后，我逐渐总结了一些自己的对战心得，在此写下以供广大《超级大战争》爱好者们共同研究。欢迎拍砖！

> 人员、武器、军事思想，这是一支军队的三个组成要素。
>
> ——朱可夫

和即时战略游戏一样，战术固然重要，但是处理好资源和生产的平衡，更是带来最终胜利的关键。当然，《超级大战争》的战术千变万化，但无外乎就是在对游戏的基本数据了解的情况下对各种战术的有机融合！另外，建议大家对战时设置战争迷雾，这样各种战术才更加隐蔽，从而发挥其应有的作用。

在现实生活里影响战争胜负的诸因素中，人的因素起主导作用。心理因素对于作战决策十分重要，作战决策依据的心理因素主要有以下几个方面：民众心理、民族心理、军队士气、指挥官心理。在《超级大战争》中前面三项要素都没有出现，因此我们就来好好研究最后一个方面——指挥官心理即玩家的心理。

> 知彼知己，百战不殆；不知彼而知己，一胜一负；不知彼不知己，每战必殆。
>
> ——孙武

《超级大战争》作为一款模拟战争类的游戏，需要我们去掌握一点军事学，才能更好地享受战争的乐趣。前面我说过了，与人对战才是这款游戏的最高乐趣。我们作为普通玩家没有受过正规的训练，心理难免会因为外界的影响而动摇。如何合理利用这些影响来引导我们的军队走向胜利，这就是《超级大战争》中的心理战！

在这之前先来了解一下军事心理学。在战争准备中重视熟知敌我双方心理因素，强调既要摸熟自己部队的脾气，也要摸熟敌人的脾气，摸清敌我双方的性格、气质、能力和心理倾向。在摸清敌我心理状况的基础上，才能制定应敌对策。而根据决策者不同的理智、意志、情绪、气质等方面的性格特征，我们可以把《超级大战争》的玩家分为三类：顽强型、果断型和理智型。

顽强型的玩家主要表现在战局的末期，即便是自己处于下风仍然坚持抗战，其结果通常是反败为胜或者一直玩到双方电池耗尽为止。果断型的玩家在对战中对于战势从来都是当机立断，毫不犹豫。他们可以在轮到自己之后，马上组织进行生产和进军，一刻不停，他们思考的时间通常很短，可以马上作出判断。理智型的玩家往往比较成熟稳重，他们对于战争的全局有十足的把握，如何生产、生产多少、采取何种战术都已成竹在胸，各种行动往往经过了深思熟虑。

所谓心理战，是指敌对双方运用心理学原理，通过宣传和其他活动，从精神上瓦解敌方国家及其军队的作战样式。进行心理战的要求是宣传上要主动进攻；充分了解敌军心理上的强点和弱点；重点是对敌方军官从心理上进行瓦解；心理战的手段要与部队作战行动对敌施加的心理影响结合运用；要加强己方的心理训练，及时识破和挫败敌方的心理战。

在了解你的对手是什么样的人之后就可以开始备战了。首先是要了解你的对手的心理和惯用战术，针对对方选择的C O 选择相克的CO，或者是选择在地图上有利的CO。然后从心理上迷惑对手，给对方造成错觉和错误。比如有意地丧失优势和主动，有计划地造成对手的错觉，给予其不意的打击，是造成优势和夺取主动的方法，而且是重要的方法。从心理学上来说，制造错觉，就是给予敌人以不全面的或者是虚假的客观刺激，使之产生错觉，进而实行错误的思维和形成错误的决定和部署。

夫顿兵之道有地利焉。我先据胜地，则敌不能以胜我；敌先据胜地，则我不能以制敌。

——《武经总要·九地》

《超级大战争》的战术就是快攻、拦截、埋伏、火力压制、战术迂回、强行突击等等，如何合理组合运用这些战术并且破解对方的战术，就看这个人的心理素质了。但是在联机对战中，开启了战争迷雾看不到对方的情况下，(没有人会在对战的时候把自己的屏幕给对方看吧？)如何揣测对方的心理，进而正确判断对方的战术就是一个大难题了。

看你的骨骼精奇，是万中无一的练武奇才，我这里有本秘笈，(拿出一本《掌机王SP》)我看与你有缘，就十二块钱买给你。警恶惩奸，维护世界和平这个任务就交给你了，好吗……嗯，接下来的这招“如来神掌”，啊不，是“听声辨位”，乃是本人的心血，如今传授于大家：

很多《CS》高手对能够在游戏时听清对手的位置，能够听声辨位就可以杀人于无形，让对手都不知道自己怎么死的。《超级大战争》里面也可以。开头已经说过了，游戏中有着各种丰富的兵器，而这些兵器又有着各自独特的声音。我们要知道的不是开枪开炮声，我们要记住的是他们的行进声！不同的兵种武器有着不同的行进声音，在联机对战中开启了，战争迷雾、彼此看不到对方的情况下我们就根据这些声音来判断对方的战斗单位！

根据不同的行进声，《超级大战争2》里面的兵种武器分为以下六类(可惜《掌机王SP》是平面杂志，无法把声音带给大家听，只能用拟声词来形容，具体的声音大家在玩的时候注意听一下就可以了。期待《掌机王SP》成为有声读物的那天！^_^)

第一类，步行类，包括步兵和火箭筒兵。其声音是“噜噜噜噜”。

第二类，轮胎类，包括侦察车、火箭炮、对空战车。其声音是“呼呼呼呼”。

第三类，履带类，包括坦克、中型坦克、新型坦克、运输车、自行高炮等。其声音是“轰轰轰轰”。

第四类，螺旋桨类，包括战斗直升机和运输直升机。其声音是“啪啪啪啪”。

第五类，引擎类，包括战斗机和轰炸机。其声音是“咻——”

第六类，推进器类，包括战舰、巡洋舰登陆舰、潜艇。其声音是“呼——”

一般来说，一开始通常都是赶紧生产步兵抢占城市，储备金钱。如果你听到“呼呼”的声音，那就是对手生产了侦察车，很有可能要过来侦察骚扰，这时候就要马上生产火箭筒兵来防止他的快攻战术。在一些适合空战和海战的大地图上，听到“啪啪啪啪”的声音，就是对方生产了空军要空袭，听到“呼——”的声音就是要发生海战了。

百战百胜，非善之善者也；不战而屈人之兵，善之善者。

——孙武

“《超级大战争》系列”游戏发售至今，在全球已经有了众多FANS，足见其魅力。谨以此文抛砖，希望同好们来共同交流！

文 ChinaGba 一掊黄土，零式 编 铭风

牧场中的称号（一）

GBA的《牧场女生版》引入了牧场度的概念，但在那一作中，牧场度仅用数据来加以表示，发生的每一件小事都会影响牧场度的增减。NDS的男生版继续沿用了这一系统，但表示的方法被各类称号取而代之。

首先，什么是牧场度呢？我们可以将它理解为成果的量化。我们每天在忘忧谷中辛勤工作，与村民交往，救出精灵完成自己的使命，甚至是结婚生子，我们都可以理解为“成果”。每种成果完成的难易不同，如与某个村民相识只要对话就可以达成，而得到救世主的称号则需要救出全部101位精灵。于是，设计者将这些成果重新分类，每一种成果都有相应的数值来代表它的价值，这些数值就是牧场度。

那么，哪些事件属于成果可以帮助我们增加牧场度呢？小到每天按时就寝，大到参加各类节日活动都可以作为主角的一种成果。仿佛有一双眼睛，无时无刻不在注视着我们的主角，记录下他的每一个行动（千万不要做坏事，会被看到的哦）。

“魔女さまの贈り物”需要触发一些事件得到，“女神さまの贈り物”则是在最高级矿场中收集九色珠后许愿，选“持ち物何かちょうだい”得到。这两件物品每天都可以增加牧场度1点，但需要主角放在背包中度过整整一天的时间，如果背包够大不妨就带在身边吧。

“バトルマスター”的称号取得需要主角在魔女举办的格斗大赛上获胜，格斗大赛在每天凌晨的4：44分举行，方法是调查狗屋，每天100点的确是个不小的诱惑，不过每天都要如此晚入睡，对于玩家来说也是不小的负担。

增加牧场度的部分示例	
牧场成果	上升值
按时就寝	1
蛋的孵化	1
家畜妊娠	1
泡露天温泉	1
得到温泉卵	1
购买一件物品	1
将物品投入机器	1
向垃圾箱丢垃圾	1
圣诞夜得到礼物	1
持有“魔女さまの贈り物”	1
持有“女神さまの贈り物”	1
发生村民事件	10
救出一名精灵	10
比赛得到第三名	25
比赛得到第二名	50
比赛得到冠军	100
参加小精灵的聚会	50
得到传说之剑	50
发生爱情事件	50
发生情敌事件	25
主角结婚	500
情敌结婚	250
妻子妊娠	50
孩子出生	100
被授予“バトルマスター”称号	100
许愿“牧场度あげて”	1000～5000

“魔女さまの贈り物”得到条件：

1、动物死亡数量达到50、100、200、300、400、500、1000头。

2、乱丢垃圾数量达到10、100、1000、10000、100000、1000000、10000000个

3、收获祭上投入毒蘑菇5、10、15、20、25、30、35次（一年一次）

4、主角晕倒（疲劳度MAX）10、30、50、70、100次

5、主角试图离开忘忧谷10、100、1000、10000、100000、1000000、10000000次

6、送给魔女礼物10、100、1000、10000、100000、1000000次

那么，这些数值如何与称号挂钩呢？

游戏伊始，主角登场时的称号是“牧场见习い十级”。见习的称号为本作中的下级称号，随着游戏的进行，渐渐地可以提升等级为中级称号，最终得到上级称号。不过越高等级的称号越难得到，笔者至今不过得到了牧场大公爵的称号，距离最高称号还有10000倍的路要走（突然感到一阵眩晕）。农民朋友们，努力吧。

下级称号

牧场度	称号
0～99	牧场见习い 十级
100～	牧场见习い 九级
200～	牧场见习い 八级
300～	牧场见习い 七级
400～	牧场见习い 六级
500～	牧场见习い 五级
600～	牧场见习い 四级
700～	牧场见习い 三级
800～	牧场见习い 二级
900～	牧场见习い 一级

中级称号

牧场度	称号
1000～	牧场士 初段
2000～	牧场士 二段
3000～	牧场士 三段
4000～	牧场士 四段
5000～	牧场士 五段
6000～	牧场士 六段
7000～	牧场士 七段
8000～	牧场士 八段
9000～	牧场士 九段
10000～	牧场士 十段

上级称号

牧场度	称号
20000～	牧场长
25000～	牧场骑士
30000～	牧场男爵
40000～	牧场子爵
50000～	牧场伯爵
60000～	牧场侯爵
70000～	牧场公爵
100000～	牧场大公爵
200000～	牧场王
1000000～	牧场帝
50000000～	牧场天使
100000000～	牧场大天使
150000000～	牧场权天使
200000000～	牧场能天使
250000000～	牧场力天使
300000000～	牧场主天使
350000000～	牧场座天使
400000000～	牧场智天使
450000000～	牧场炽天使
500000000～	牧场神
1000000000～	牧场最高神

上级称号前往往加以前缀，而主角可以获得的称号也远远不止这些，下一辑将为诸位献上牧场中的称号（二），一同揭开称号的面纱吧。

羊祭

最近《牧场》消息汹涌而至，《牧场DS》男生版的研究还没完美，女生版又来了，导致牧场专页有点应接不暇，因此GBA《牧场》的节日介绍也不得不让路了一段时间，对GBA牧场的FANS说声抱歉了。继上次的“赏月”之后这辑就继续让DS喘下气，这次介绍的节日是羊祭。

每年秋21日是村里的羊祭，村长会提早一天到访，询问我们是否派羊参赛，参赛的大羊不能是生产中（怀孕）或者是生产后（剪毛后）的羊，而且要保证拥有8心以上的好感度才能派出去，没到这个心数的派出去也白搭，倒不如留着多加一天的好感度。因为剪毛后的羊要过7天才会重新长出来，所以打算参加羊祭的同志们要预先计划好，在节日的7天前就不要再剪羊毛了，不然就会浪费了一头高价值羊诞生的机会。羊祭和牛祭一样不厚道，只眼前一黑就结束了，实在令人郁闷，所以如果没有必胜把握的羊，不参加也罢。如果比赛胜出，在场所有村民友好度+20，并且胜利羊可以生产高级羊毛，想要高级产物的朋友不要错过这次比赛了。

话梅杂志&3DM-SV

掌门人SP

先向各位掌门人问好。时间过得真快，一转眼 2006 年的春天已经到了。掌门人的 2006 目标就是更坦诚，更贴心，力求营造一个天下玩友是一家的温馨氛围。

对上课的描述

数学：十张考卷，七张难，八张怪，九张拽！
政治：台上滔滔不绝，台下失去知觉。
历史：不是我不明白，这世界变化快。
自习：风在吼，马在叫，黄河在咆哮。
语文：坐得挺直，两眼更直，大脑最直。
英语：举头望 teacher，低头思 MM。
劳动：三十六计，走为上策。

浙江 余思杰

胧月：每年的下半年照例又会有一届的高三学生进入紧张的高考冲刺阶段。各位读者朋友中的高三学子们，也应适当将重心移到复习应考上，祝你们能够取得理想的成绩。

马修：不错不错，尤其是自习，真是太贴切了。

掌机防身乱弹

先说GB，光天化日之下，有人竟敢在死胡同抢钱！二话不说，拿起板砖似的GB朝那人的头砸，坏人逃跑就将GB里的四节电池扔去。

GBA SP，多了一个新招，夹手；而且前光能当手电筒使，让小偷们不敢靠近，并且使坏人瞬间失明。

NDS，超厚，超大板砖，还能夹手。新招，把触控笔当飞镖使，小偷一来就回不去了。

PSP，它价格超高，防身效果也是顶级的，拿它当板砖不说，它的UMD可是好东西。放入PSP之后，让其高速旋转，待发热后，迅速开仓，UMD以高速向敌人颈部飞去……无线网络技术还可以直接把警察找来。

青岛 高祥

胧月：挺有创意的嘛。“等咱有了钱，PSP 买两台，一台拍人，一台飞盘。”呃……

前几天我回到旧宅去玩，或许是因为自己搬离这里也有四五年了吧，回到旧宅，除了有一阵莫名的激动和和怀念外，更多的是一种陌生……想去找过去的朋友们聊聊天，但却发现他们大多都搬了家。回想到以前十多个人一起玩 MD 版《魔强统一战》的情景，未免有一种失落涌上心头。

广西 邓浩

海文：老房子、老朋友、老游戏，这些都是承载曾经的快乐日子的载体，能够拥有这样一段难忘的回忆，本身就是一种人生的收获。邓玩友也大可不必为此感到失落，你永远不会失去这些珍贵的回忆，你的朋友也是一样。P.S：《魔强统一战》也是海文最喜爱的格斗游戏之一，每次重玩这款游戏时，也会勾起许多儿时的回忆……

大学毕业后一直没有找到合适的工作，待业在家复习了一段时间，前两天硬着头皮去参加了研究生考试，才发现自己这么长时间的复习原来根本就没派上什么用场。回家后给几个单位投了简历，现在正在等待回应。希望自己能够好运吧。

湖南 鸿亮

雷伊：升学和就业问题是每个成年人都必须考虑的问题，当然，小编们以前也遇到过像你一样的情况。既然没有考上那就努力找工作吧，不要把起点定得过高，随遇而安吧。也可以花上一年的时间继续自己的升学梦想，只要自己真正努力过也就无愧于心了。

马修：不知鸿亮玩友看到这里时找到工作没有。马修也是这么走过来的，非常理解你的心情，不过很多时候实力比学历更重要，注意自己个人能力的培养，不拘泥于校门内专业，相信鸿亮及各位玩友都在社会中能找到自己的位置。

最近比较衰，周一由于运动过度，出了一身大汗，然后又着了凉，结果可想而知！感冒到现在都未见好转，所以大家都要注意身体健康，据说经常“开夜车”的人免疫力很差，很容易伤风感冒！特别是像你们一样天天坐办公室的人，还是要多多锻炼身体啊！不要搞得像我这样，现在难受死了，55555……

江苏 王佳

海文：王玩友说得没错，身体健康是最重要的。干什么工作没有一个像样的身板都不行。根据海文自己的切身体会，经常熬夜对身体健康的影响确实是“毁灭性的”……有一个规律的生活，并抽出时间进行必要的锻炼才是确保健康的基础。在这里海文也要代表众编向王玩友的提醒说声谢谢，同时希望王玩友早日摆脱感冒的困扰。

马修：被说中了，小编们刚刚心有灵犀地同时经历了一场集体性的感冒，惨……

我是比较幸运的，小学、初中、高中都在父母身边，但很快就毕业了，最终还是要离开父母，想到这点，心里总会浮起一丝迷茫，有点感伤。前路未知，但我会用心去走。

游戏人的心声

海文：离开父母，反而更能让你体会到以前在父母身边所体会不到的一些东西，你自己会变得更成熟，也能更深刻地体会到父母对你的爱。所以不用迷茫，就像你所说的那样，用心去走，你一定会得到意想不到的收获。

阔少的故事（亲身经历）

阔少1：某日，我在电玩店闲逛，突然门口停下一辆奔驰，一少年下车，手持PSP进门，换5张UMD（换一张要50大元），少年出门，离开。店内除笑得合不拢嘴的JS外，所有人都无语。我看了看手中的机器，亦无语。

阔少2：另一个某日，同一家店，同样我在闲逛，又一少年进门。此少年手持一NDS保护包，暗想：“又一个阔少。”此阔少走到满脸堆笑的JS身旁，打开包包，掏出了一件让所有人大跌眼镜的东东——GBC一台！（透明色，很旧，机身有多处磨损，屏幕划痕严重，插有一张D版卡，使用组装充电电池。）JS看着GBC，惊愕，无语。我看着手中的包包，又无语，悄悄离开。

吉林 高希俊

胧月：比上不足，比下有余。作为玩家，有自己喜欢的游戏在手便知足常乐了。

马修：一次换5张UMD，这样的阔少还真有点大手大脚啊。

马哥，我告诉你一件很有趣的事。我同学上一年买了台小神游SP，前个星期借给初三的一个同学玩，那同学又借给另一个同学玩。而那个另一个同学在玩时机子被老师逮个正着，老师还大骂："都什么时候了，还玩小孩子的东西，你幼稚啊！"过了几天后，那老师竟然来问那同学要充电器，还申明自己想买了这东西，我们同学见老师不懂行，就以640元卖了。我听了真是笑死了，不过游戏还真是吸引人啊。

广西 刘斌成

铭风：既然老师喜欢玩游戏，说不定你们可以用《掌机王SP》来讨好他。对了，如果你这640没算卡带的钱的话……那你们老师还不算不懂行。

马修：恭喜你的老师加入掌机一族！

各位乡亲父老，知道新洲河不？没错，就是深圳最臭的那条河。一日，小弟放学太晚，经过新洲河，拿出GBA SP边走边玩《牧场》，刚见到女神，一块石头一绊，SP以720度弧线飞进河中，我哭了。这时，河中真的飘出一女神，手执PSP与NDS问："这些是你的吗？"我想起老师说做人要诚实，于是回答："不，我的是SP。""噢，你很诚实，这些就送给你吧！"。正高兴时，一公安飞奔而至，向"女神"吼道："这个月被我看见三次了，还要骗人！"

吉林 李新

胧月：对于这条河我也只闻其名，未能有幸拜见……不过这位"女神"能从这条河里飘出并做此等事情，确实勇气可嘉。

马修：不知怎么的，这个故事令我想起了《一个馒头引发的血案》里的陈满神……（－ －）

"掌机怀旧"栏目里可以添加一些GBA游戏，因为GBA游戏少说也有1000多个，如果以后再去"怀旧"的话，估计会来不及。我想如果能在PSP和NDS压倒GBA的时候开一个"GBA经典游戏"推荐的专栏，一定会让无数GBA玩家（包括我在内）感到无比的温暖。专栏里最好能推荐一些有特色的、小有名气的、经典的游戏，或者是某些值得一玩却被众多玩家淡忘的游戏，都能让GBA玩家们重新振作起来，继续捧起GBA，去挑战那曾经的辉煌。

江苏 郁一凡

软饼干：哈，郁玩家和小编们想一块去了。从33辑开始，《掌机王SP》便会新开一个新专栏，叫"GBA补完计划"。栏目内将会像郁玩家所构想的那样，挑过去在GBA平台上曾经推出过的一些被玩家所淡忘的好游戏来进行重温。

我想问个问题，如果要投稿的话应该向哪里投啊？各专栏的地址是什么？我以后会投稿，支持《掌机王SP》！

武汉 厥舟

马修：各栏目的投稿地址都是一样的，不过要在醒目位置（如电子邮件的标题、平信的信封上）上注明投稿及所投栏目名称，详情请参见后面的《掌机王SP》征稿启事。

在学校，晚上熄灯后起来上厕所（大号），边上边看《掌机王SP》（嘴里叼着电筒），上完后起身拿书却发生一件很郁闷的事，夹在书里的电筒竟然滚向……"扑通"，声音还很清脆。

杭州 秦

海文：世上总有更倒霉的人，嗯……

马修：往积极方面想吧，幸好掉下的不是PSP和NDS。

某日考试，为了避免作弊，老师让我们和初一的学生并排坐。我坐在了一个初一男生旁边。他可真是“尖子生”，考试时间两小时，开考一个小时后他就把笔一放，从抽屉里摸出一台 iDS 玩了起来。这么一来，我也没心情考了，乱刷一通，我可只有 SP 啊，便看着他玩……最终结果：挂科，都怪 iDS 魅力太高……还有监考老师不去阻止……

广西　老扁

海文：是什么学校啊？

铭风：难道监考老师也是掌机饭，站在你俩后面一起看？

马修：这个考试看起来貌似很容易作弊……

新年要有新面貌！不想刚换了一个发型的我买到新一期的《掌机王 SP》的时候，竟发现《掌机王 SP》也改了版了，也是一副新面貌。在这里先贺一句新年快乐啊！

浙江　谢圣

软饼干：谢玩家是《掌机王SP》的忠实读者，《掌机王 SP》的微小改版也能一眼就看出，这让《掌机王 SP》的众小编感到很欣慰。希望广大读者还是一如既往的支持我们！

零五年十二月二十八日，掌机被没收，大悲。作此篇，兼怀掌机。掌机几时归，握卡问青天，不知何时被没，现在在何处。我欲翻出来玩，又恐被长发现，然后挨毒打。两眼冒金星，何似在人间？手发软，身乏力，脑灌铅，不敢有恨，天下学子无掌机。

北京　战啸

软饼干：战玩家的“长恨歌”写得很有感慨啊。

马修：折一掌机而成为一才子，人生还真是焉知祸福呢。别难过，拿出好的成绩，自然就有和家长讨还掌机的筹码了。

我们这里只是一个小县，《掌机王SP》只有我一个人买，新华书店不进货，个体书摊老板只卖盗版书，我是委托一个书刊亭老板帮订的。《掌机王SP》给我带来了无限乐趣。这辑我终于中奖了！奖品是《FF X》的金属封面笔记本。希望老天让我下辑中一个“陶瓷白”的 PSP 吧！

广西　玉正辉

软饼干：恭喜玉玩家中了一个纪念奖。读者们踊跃参加抽奖活动侧面反映了广大读者对《掌机王SP》的热情支持。还是那句话，希望广大读者一如既往地支持我们，祝福你们能早日抽中自己梦寐以求的掌机。

我是一名大学女生，从高一才开始玩GBA、PS2，这里说一下我刚进大学里的某事。大一刚来的时候，很多同学都是那种狂学习而不懂游戏的人，每次都会问我的“小P”是什么，我只好说是MP4。有次无聊想拿碟去转MP4来看，苦于身边无电脑，百方打听到某男生宿舍有可用的电脑，又有认识的人，于是便去借电脑一用。同学的舍友见“小P”，惊呼：“这难道是传说中的PSP？”此言一出，全宿舍12个男生“呼啦”一下把我团团围住，要求摸一下“传说中的PSP”，顿时我成了他们的中心，我好不容易才逃离狼窝。后来那同学给我捎来了消息，说他们把宿舍打扫干净，买了礼物，欢迎我和“小P”（特别强调要带小P）去他们那作客。为了不让我心爱的“小P”受到众多“狼爪”的攻击，我婉言谢绝了。

某师范大学可爱的女读者　潘颖

马修：说来“小P”也确实蛮可爱的，如此漂亮高端的“小P”现身于校园也确实很抢眼。对了，某编家里的兔子也叫“小P”。

短信快报

短信平台的开通，方便了大家在春节期间的交流和问候，感谢并欢迎大家继续热情参与。

我很喜欢“《口袋妖怪》系列”游戏，但是盗版中文游戏老是掉档，还没有时钟。我想知道神游是否有推出《口袋妖怪》的消息。

哈尔滨 139XXXX4358

盗版《口袋妖怪》掉档是个让人很心烦的事，条件允许的话，看看买盘正版卡或二手正版卡吧。关于神游推出《口袋妖怪》，去年还真有此类传言，不过现在还是一点消息没有。

PSP版《龙珠》什么时候出来？

莆田 136XXXX9499

4月20日。

能给个PSP下载MP4的网址吗？

上海 136XXXX2998

请问小编们，PSP游戏的ISO到哪个网站下载？还有最新游戏能否正常读存档。

湖州 138XXXX7250

很多掌机论坛和PSP专题论坛都提供转好的MP4和ISO下载，像PSPChina（http://bbs.pspchina.net/index。php）、CNGBA BT下载网页（http://bt.cngba.com/）等。

小编好！过年+下雪=1个月没看到《掌机王SP》。郁闷啊！看到levelup.cn上《掌机王SP》的封皮我都想买啊！

北京 134XXXX7497

让大家久等了，希望这辑《掌机王SP》能让各位喜欢。

现在白色1.5的PSP大概多少钱啊？为什么中关村那全是水货啊？行货在哪买啊？

兰州 136XXXX2222

豪华版以目前报价来说应该在2000以上，不过相信你看到这里时价格应该有所回落。因为PSP并没有面向国内发售，所以国内所卖PSP全部是水货，没有行货。

请问NDS能玩汉化NDS游戏吗？

武汉 135XXXX0353

用烧录卡可以玩汉化的NDS游戏，但不能玩神游官方汉化的NDS游戏。

请问：1.M3附带NDS卡吗？容量多少？2.GBE何时发售？3.iDS+M3+上网设备（多少钱？）能玩《动物之森》吗？新年快乐！

南京 130XXXX1221

1.不附带NDS卡，M3通过CF或SD卡来实现装载ROM，其本身没有容量；2.GBE，是说GBA的正统后续机种吧？目前还没有消息，但NDS的改进版NDSL很快就要发售了，有兴趣的话就关注一下本辑的卷首特辑；3.iDS刷过机或用对应的引导卡，才能用M3玩烧录游戏，上网设备（路由器）的价格一般一二百元就能买到，具体的请关注以前的相关文章。

小马哥问一下：1006K的PSP能否从2.0降到1.5啊？

上海 136XXXX5736

1006K是港版PSP，可以从2.0降到1.5。

今年压岁钱多多，有钱支持《掌机王SP》了，所有编辑哥哥姐姐们要加油哦！

西安 139XXXX1515

多谢支持，小编也会努力把《掌机王SP》做得更好。

小编们，我想请问一下：PSP版《洛克人DASH2》中文版哪有的买？

苏州 135XXXX2066

PSP版的《洛克人DASH2》没有出中文版啊。

小编们好！我最近想购入SanDisk组装2G的棒子+原膜+降级+下载《山脊》和电影《幻想7》不知800元够么？请小编尽快告知！

天津 138XXXX5305

2G的组装记忆棒+原装贴膜不到800元，而下载游戏和影片都不花钱的，800元足够了。

我们这里是一个小县城，这里杂志店的BOSS经常扣除《掌机王SP》中的赠品，甚至连《口袋光环》也不放过，真是太可恶了。但为了我心爱的《掌机王SP》，只好乖乖地掏腰包了……

安徽 吴择雄

马修：真有这样的JS也确实可恶，不过赠品光盘单卖又能卖多少钱呢？不排除包装运输途中漏装遗失的可能。

某天，在宿舍叫某回家的同学帮我拿NDS回家充电。第二天，他向我道歉，说不小心用钥匙把我的机子划了条痕。我一看，发现麦克风旁边多了一个深深的闪雷标志……酷毙了！真是帅啊！真感谢我的同学！大家也想拥有这么帅的NDS吗？拿起你的钥匙往你的机子用力划吧……

东莞市 小龙马

马修：这个图案……也算个性吧，不过马修个人还是不推荐这种为艺术而献“机”之举。(– –)

这一辑的《掌机王SP》送了一个红包，可是我拿到的那份红包里面却什么都没装啊，是不是我这本书在出厂的时候没有包装好？

江苏 曹钦

马修：赠品本身就是红色小包嘛。里面要装上人民币的话，可就触犯相关条款了……

软饼干：呵呵，不是书没包装好，是红包内确实没有任何东西。这个情况确实给读者造成了一些误解和一些困惑，在这里众编辑向广大读者致以小小的歉意。

继续期待大家的意见和建议

大家有什么意见和建议，或者你对某个游戏的看法和评价，可以用以下任何一种方式联系我们：

信件地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。

Email：pgking@263.net。

短信：编辑短信“PK+你想说的话”，移动用户发送到33557770，联通用户发送到93557770。

论坛：登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn/bbs），在PSP讨论区和NDS、GBA讨论区置顶的意见收集帖中提出。

《掌机王SP》征稿启事

《掌机王SP》继续欢迎大家踊跃投稿！可能你在赞叹他人文笔的同时，没有注意到自己的潜力，究竟有没有水平，有没有天赋，只有试了才知道。《掌机王SP》以下栏目面向广大读者征稿，欢迎大家积极踊跃投稿：攻略透解、研究中心、专题企划、口袋剧场、硬件发烧馆、软件大观园、玩转PSP、掌上动漫游、画廊剧本、画廊画稿、掌机王自由谈、专区地带各个专页、封面、热血最强。

投稿要求：

攻略最好为当月游戏，研究题目为当月、前月游戏或不朽经典游戏的研究，硬件发烧馆、软件大观园都以新的硬件软件或新奇的硬件软件为主。投稿前最好用Email和小编取得联系，而大篇幅的稿件，也尽量以Email形式发送，一来保证时效，二来也算体谅了一下忙碌的小编们。

投稿请寄至：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）

邮编：730020　　　或发Email至pgking@263.net

《掌机王SP》邮购信息

目前《掌机王》读者服务部有以下几辑《掌机王SP》可供邮购：《掌机王SP》第5辑、《掌机王SP》第9辑、《掌机王SP》第10辑（少量存货）、《掌机王SP》第12～20辑（第18辑少量存货）、《掌机王SP》第22～28辑、《掌机王SP》第30辑、《掌机王SP》第32辑，每辑定价均为12元。《PSP专辑》已经售完。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的辑数和数量，地址要详细，字迹要工整，最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与服务部用电话或Email联系。

电话：0931–4867606，Email：pgking@263.net。

LevelUp坛友互动专栏

栏目主持 胧月

春节已经过去，大家却似乎还都沉浸在欢乐的气氛中。当然，我们的Levelup论坛一刻都没闲着，大家和家人共享天伦的同时，一有时间还是会到坛子里灌溉一下。话说今年无论是 PSP 还是 NDS 都有很多游戏值得期待，希望届时论坛讨论的气氛能够更加热烈友好。

PSP的真正意义，是这样的，耶！（节选）

在此刻小弟发出此帖是想鼓励下1.5的兄弟姐妹们。因为有了小P，才让我们走得更近，才允许我在这里称大家为兄弟姐妹。

我认为小P的真正意义有很多。游戏固然重要，但能通过小P在这大千世界里结交这么多志同道合的朋友们，我觉得对小P的投资没有白费，值了！我相信如果我们见了面谈论起我们对小P的美好向往，谈起那苦苦等待的风花雪月，又何尝不是一种快乐？这是一种语言，全世界只有我们可以读懂的语言，那是千金难买的、无法比拟的自豪！

一张新的游戏图片可以让我兴奋不已，虽然无法感受但见一眼都是那么的开心，大家也是这样的吧。也或许我太单纯，论坛就像我的家一样，每次开机第一件事就是看看有没有惊喜。就算没有惊喜也可以看到兄弟姐妹们送来的消息和开心，足矣。

在期待美好明天的同时，我们也可以看看电影听听歌曲，看看漫画，读读小说，实在不行还是可以重温那些曾经让我们开心的游戏！就算明天是黑暗的，我觉得认识了那么多朋友，也得到了足够的开心，真的知足了，如果学会了满足，那么你的生活永远是快乐的。我真的想说我不后悔！

手冢273617344

回复摘录

游戏游戏，游戏就是用来玩的，不是用来评的。让PSP和NDS争去吧，我们要的是HAPPY，只要HAPPY就好，何必管它PSP还是NDS。楼主，你的见解正合我意，顶了。

ganglongMKI

玩的同时不忘交朋友，值得顶。

恐怖づ天使

黄金太阳同人图（黄金太阳吧原创）（摘选）

◀罗好可怜，不过加的表情很欠扁（－ －|||）

◀ 暴力事件……

yourdoom

给PSP起个精彩的中文名！

你想用国语怎么称呼你的PSP？

odie

回复摘录

现在流行英文，PS2还是PS2，游戏站？汗。掌上游戏站，游戏掌中宝……

小蔡

不是有个电影公司叫21世纪福克斯咯，PSP就叫“21世纪步行者”，WALKMAN也可以翻译成步行者吧。

riods

随身驿站。

newcold

我没那么复杂啦。家里有两个宝宝，一个是PS2一个是PSP，PS2就叫大宝，PSP就叫小宝，呵呵。可能有点傻，不过看到它们我就……(ˆ_ˆ)

fandc

热点大家谈

一年之计在于春，新的一年开始之际，让我们继续关注业界风云变幻，继续畅谈苦乐游戏人生，热点大家谈，欢迎大家参与讨论，用你的见解来点评焦点事件，用你的分析去展望市场未来！

上辑热点话题回馈

热点话题一 新年已经过去，新年里大家全身心放松地去玩了吗？大家都玩了些什么呢？

打游戏，买游戏，逛街，看漫画，听音乐，睡觉，享受生活。

88564213

养任天狗去，一共八只，正好，《SP》里的小编一个不漏……

NaNa_YX

新买的PSP被女友抢，现在天天看《PSP专辑》和《掌机王SP》。

titanangel

我会重温《黄金太阳》！

kevin 圣骑士

收到红包后，拿着《SP》去购机，然后和家人一起玩。

幻

买个PSP或NDS当作给自己的新年礼物！

皓月当空

收红包，用钱叠NDS模型，如果还有剩的话可以再叠PSP模型。

what

当然是《火爆狂飙》PSP版。

taoli

很简单嘛，待在家里玩GBA（穷人没办法），反正还有很多日文大作没玩！

zhuzhi9

最近刚入手一台PSP，希望过年的红包是NDS。

180xzl

能陪父母的多陪父母聊聊吧，尤其是在外面上学的，游戏什么时候都能玩的。

realize_nds

除了可以放假，现在过春节基本没什么意思，过年最主要的还是享受这种气氛。游戏嘛，这个时候玩也很不错的。

caohj1222

过年打算用PSP玩FC的《马戏团》和《绿色兵团》。

gba_hades

买一台小神游GBM，最好是"红白机"版的。不买iDS可以，但可以先买盘《押忍！战斗！应援团》！过年玩《机战OG》和《机战OG2》的汉化版，谁叫我还有XG1+EZ烧录程序呢？

山水松竹

过年当然一个不落地把这几年没玩的游戏全部都疯狂通一遍，反正有时间。

evonne555555

该吃吃，该喝喝。只要不出事，不闹别扭，高兴就行。

Zero013

和老婆痛痛快快地玩，哈哈。

fusion

两个弟弟过年期间住我家 再叫上偶的几个把兄弟，准备组织一场8人的马车大对抗！

yxqsky

高三是没有节日的一年啊，能在节日气氛中静心学习也是件惬意的事，休息的时候玩玩心爱的NDS。

X帆

每年回不了几次家，过年对我的意义，就是陪家人说说话，去看看亲戚，找朋友聚聚。至于游戏嘛，过完年再说了。

xxyyzz

没什么崇高理想也没什么远大追求，老婆孩子热炕头，足够。

混血王子样

多陪父母，过年最重要的还是团聚嘛，现在不像小时候了，过年很兴奋，到处跑啊，放烟花啊，长大了反而不知道该怎么玩了。

宇文晨曦

打麻将，玩游戏，两手抓……

阎魔刀

去年是在GBA旁度过的，今年我大概只在NDS旁度过吧。很怀念小时候大家一起放烟花玩游戏的时光……

yourdoom

本辑热点话题

《热点大家谈》继续欢迎大家发表精彩论点，关注业界焦点，发表您的独到见解，本辑话题如下：

热点话题一

点评NDS Lite

不出大家意料，"减肥"的NDS主机NDS Lite果然来了，各位就NDS Lite这个话题来畅所欲言吧。

参与方式

信件地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。

Email：pgking@263.net。

短信：编辑短信"PK+你的看法"，移动用户发送到33557770，联通用户发送到93557770。

论坛：请登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn/bbs），在2月20日发布在PSP讨论区和NDS、GBA讨论区置顶的讨论专贴中发表您的看法。

小编寄語

朧月

★过年是一项体力活，跑东跑西，不过头脑总算得到了短暂的放松。能够与久违的亲人和朋友再度重逢，回家的感觉真好。

★与我年纪相仿的侄子居然都已经订婚了，又平白多出一个晚辈，阿门。被他问起“您也一大把年纪了，终身大事还没解决，是不是没人要”时，顿时黑线三条，拖其进暗室猛抽。

★假期抽空游玩了一下山城重庆，见到某20岁未满的小妹翔子。此人身为《灵魂能力》高手的同时竟然是西南师范大学的美术讲师，更可怕的是，她舞得一手好双节棍……现在的小孩啊，太强了。(T_T)

▲翔子的作品一幅，我也有幸成为第一个观摩者。

雷伊

■过年期间又把PS版的《女神侧身像》拿出来温习了一遍，结果碰到了画面定格、读档时死机等多个问题……希望3月2日发售的PSP版不要再出现类似情况了。

■2006年自己最期待的应该是NDS上的《逆转裁判4》了吧，可惜目前公布的相关消息还是太少，真是吊人胃口啊。如果可以的话，也希望元气能够把《侦探癸生川凌介事件谭》的新作出在NDS上（手机版的移植作也可以），这样就圆满了。

■如果有时光机器，你是想回到过去还是去未来？我选择去未来，不知各位的答案又是什么呢？

LIKY

◆久等了各位，因为春节小编们放假，这一辑的《掌机王SP》来得晚了一些，还望各位读者大人不要见怪。过了一个热热闹闹的春节，想必大家心情也格外轻松吧，这里LIKY再给大家拜个晚年，祝大家狗年走狗（屎）运，人人中PSP。(^o^)

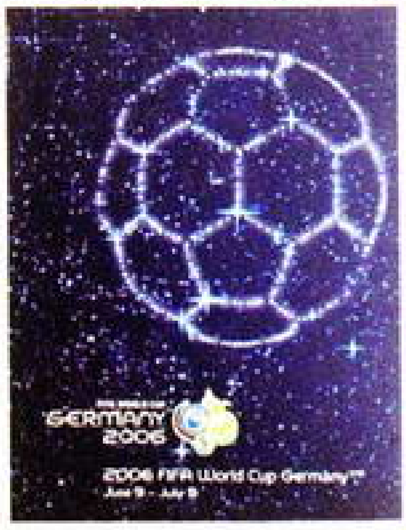
◆回家过年少不了与老同学聚会，喝酒、聊天、唱K，好不畅快，谈起当初校园中的往事，更是欢笑中带着一丝感伤——那些难忘的日子真是一去不复返了。如今虽然各个事业有成，但能够聚到一起来的机会真是越来越少了。同学之情弥足珍贵。尚在学校中的各位读者可能还不觉得，等你们毕业之后各奔东西，就能深切体会到了，所以请一定珍惜。

软饼干

●俗话说得好，儿行千里母担忧。远离故乡的我，平时每隔三五天便会接到老妈嘘寒问暖的电话，以至于过年一回到家便受到大少爷般的待遇，老妈就如同看见十年未归的亲人般开心。春节期间的大部分娱乐活动便是陪着家人到处窜门拜年，为的就是多花点时间陪伴一下平日里都看不见我的父母。

●三月份PSP上的美式游戏大作如潮，个个都是自己喜欢的，开心！另外还有即将发售的NDSL也是非常吸引人，正在考虑要不要第一时间入手。

●2006年，希望自己在第二个本命年内有所做为。2006年夏天，德国世界杯就要开幕了，HOHO！



马修

◆春节回家，感受最深的就是火车票太难买了，我等草民想通过正常渠道买到火车票，简直是难如登天。

◆最近自己的生活中发生了很多事情，除了去积极面对，也要不住地告诫自己，一定要挺住。

◆春节后的睡眠质量一直很差。等一切都过去后，就让自己踏踏实实地睡上一觉吧。

◆春节后看了两部电影——《艺伎回忆录》和《霍元甲》，《艺伎回忆录》贯穿始终的无奈和坚韧有种风雨中飘摇的凄凉与美丽；《霍元甲》则使经历了2005武打烂片轰炸后的我重新找到了香港电影黄金时期的感觉。

海文

※回家过年的感觉真的很不错，看到自己的父母和亲戚们的身体都非常健康是最让自己感到高兴的事。在家里过的那几天也让自己好好地放松了一下，回来上班后感觉精神好多了，看来不管工作还是学习，劳逸结合都是王道啊！

※春节假期中和几位死党见了面，虽然很久没见，不过感觉大家都还没有变，肆无忌惮地开玩笑的感觉真棒！谈话之中得知，几位死党们都为新的一年制定了目标，看来自己也不能落到他们的后面啊。(^_^)

※偶然地发现一位从外表和气质上完全看不出来会唱歌的好友在卡拉OK上的造诣已经达到了相当的境界，可说是切身体会到了“人不可貌相”的古训，同时也觉得发掘自身潜能是一件非常有趣的事。

紫枫

◎今年过年没有回家，跟父母在异地过了本人今生第一个“他乡年”，滋味就甭提了，每日不是在家看电视就是陪母亲去逛街，直到上班也没带两老去哪里好好玩一玩。虽然温馨，但过年的氛围太过淡薄，加上一个外表绚烂华丽但内容苍白无聊的春晚，可谓是“在温馨中度过的一个无聊的春节”。

◎家中的土豆愈发调皮，对于我的努力调教几乎是不理不睬，甚至能够做到即使是在我严厉呵斥的同时，都一定会坚持在客厅或卧室中撒完尿，然后迅速蹿至沙发或床下等我无法触及的地方躲起来，任凭你如何召唤，就是不出来……

◎昨天不知不觉又是一个通宵，猛然惊觉时间过得真是太快，又要截稿了。

铭风

◆今年过年虽然依旧还是那么些事，但和家人团聚的感觉永远都不会坏。不过除夕夜的爆竹实在太可恶了，不但在零点，之后几乎每过一个小时都有人放，颇有你家唱罢我登场的感觉。这……让人怎么睡觉啊。(哭)

◆人生其实很短，可恶啊……又老了一岁。

◆每天都会用1个小时来玩一下《欢迎来到动物之森》，和朋友用Wi-Fi联机的感觉十分不错。交流的确能使乐趣倍增啊。

◆最近NDS新作的数量众多，简直像洪水一样。其中“大家来找碴”形式的《右脑达人 爽解！找碴博物馆》十分不错，推荐一下。

交流空间

各位GG、JJ、DD、MM久违了！一个春节下来收获不少吧？很多玩家应该都用自己的压岁钱购入了心爱的主机或游戏，而反观小编这里，长假期间堆积下来的交友信息那可叫一个"相当"多了。任重道远，我们努力让所有希望认识更多朋友的玩家满足心愿，加入这个快乐的大家庭。

We are friends！

姓名：周晶　　昵称：草叶欣月
性别：女　　年龄：13
拥有掌机：GBM、NDS、PSP
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《牧场物语》
地址：天津市南开区红旗路美丽心殿8区8－3－502
邮编：300190
QQ：254769091
想说的话：誓死也要支持《掌机王SP》。

姓名：张太瑞　　昵称：耀月
性别：男　　年龄：15
拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《塞尔达》、《火纹》、《马里奥》、《机战》、《恶魔城》等等
地址：贵阳市第五中学初三（1）班
邮编：550001
QQ：423495787
想说的话：偶自认为是为数不多的最称职的任饭。

姓名：孙彪　　昵称：虎子
性别：男　　年龄：20
拥有掌机：GBA
喜欢的游戏：《火纹》、《口袋》、《铸剑物语》
地址：河北省唐山市丰润区6小区109楼3门301室
邮编：063030
想说的话：中PSP或NDS＋上"交流空间"＋小编回信，一个都不能少！

姓名：胡灏　　昵称：Wise
性别：男　　年龄：20
拥有掌机：iGBM
喜欢的游戏：PUZ、ACT
地址：武汉市和平大道522号（二楼）
邮编：430062
想说的话：体验一分钟的长短，完全取决于是在厕所内还是在厕所外。希望小编这次能够登上我。（orz）

姓名：洪笃泳
性别：男　　年龄：14
拥有掌机：GBA SP、NDS、PSP
喜欢的游戏：《瓦里奥摸摸乐》、《红侠乔伊》、《Talkman》、《真·三国无双》等
地址：潮州市潮安县庵埠镇梅溪管理区衍晖巷2号
邮编：515638
Email：hongduyong@163.com
QQ：357138247
手机：13829047444
想说的话：天下玩友是一家！

姓名：叶剑　　昵称：疯叶
性别：男
拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：《幻想传说》、《王国之心》、《黄金太阳》
地址：江苏省常州市大观路55号警通中队通信班
邮编：213003
QQ：115787924
想说的话：游戏是一种不可思议的东西。

姓名：程康　　昵称：圣子降临
性别：男　　年龄：17
拥有掌机：GB、GBA
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《黄金太阳》、《机战》
地址：杭州市江干区采荷路青荷苑8－2－402
邮编：310000
MSN：azx121@hotmail.com
QQ：513204351
想说的话：热爱掌机游戏的追风少年，已经来到你的身边，让我们一起来感受虚拟世界的奇妙吧！

姓名：陈宇亮　　昵称：大头
性别：男　　年龄：15
拥有掌机：GB、GBA、小神游SP

话梅杂志&3DM-SMV

喜欢的游戏：《FIFA》与所有好玩的 SPG
地址：上海市浦东新区双桥路 480 弄 9 号 302 室
邮编：201129
想说的话：学习虽越发紧张，可对掌机的热情是不变的。

姓名：李健鸿　　昵称：熊仔饼
性别：男　　年龄：17
拥有掌机：GBA
喜欢的游戏：《牧场物语》、《游戏王GX》、《口袋妖怪》
地址：广东省江门市新会区梁启超纪念中学高一（2）班
邮编：529100
QQ：524668288
想说的话：希望见到小编们大合照，也想结识更多朋友，祝《掌机王 SP》越办越好。(^_^)

姓名：高广亚　　昵称：雷修
性别：男　　年龄：13
拥有掌机：穷啊，至今无一台
喜欢的游戏：《牧场物语》、《龙珠》、《机战》、《三国无双》、《火纹》、《洛克人 EXE》、《FFTA》、《恶魔城》等
地址：河南省开封市一毛生活区 20 号楼二单元三楼
邮编：475000
想说的话：这已经是 n 次寄信了，别让我再失望了。

姓名：熊亮　　昵称：STONE－舞
性别：男　　年龄：16
拥有掌机：小神游 SP
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《逆转裁判》、《瓦里奥制造》、《马里奥赛车》
地址：四川广汉市长沙路西一段 47 号
邮编：618300
QQ：101502418
想说的话：虽然我现在很穷，但是——我不怕！来者不拒，有信必回（100%）。

姓名：吕世豪
性别：男　　年龄：12
拥有掌机：GB、GBA、GBA SP、PSP
喜欢的游戏：《龙珠》、《三国无双》
地址：上海市虹口区梧州路 299 弄 4 号 301
邮编：200080
想说的话：只要中了 GBM 就好。

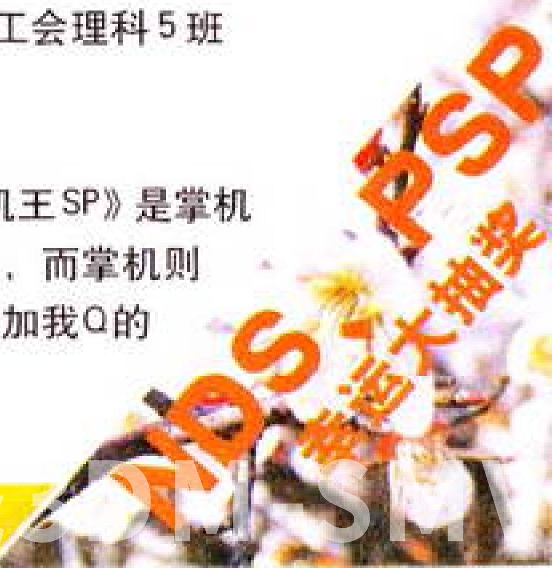
姓名：陈维家　　昵称：钢の暗夜公爵
性别：男　　年龄：13
拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：《钢之炼金术师》相关游戏，《口袋》、《洛克人》
地址：四川省成都市蜀新西街 36 号
邮编：610036
QQ：494533559
想说的话：希望得个 PSP，《掌机王 SP》小编新年快乐，元旦快乐。

姓名：刘文龙　　昵称：热血小子
性别：男　　年龄：12
拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：《机战》、《火纹》
地址：北京市朝阳区王四营乡观音堂居民区 16 号
邮编：100023
Email：lwl0190@sina.com
QQ：598170709
想说的话：祝小编天天开心，《掌机王SP》越办越好。

姓名：苏人骧　　昵称：龙跃冰川
性别：男　　年龄：16
拥有掌机：小神游 SP
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《洛克人 EXE》、《黄金太阳》、《牧场物语》
地址：江苏省常熟市虞山镇石墩村荷花新村2号开心阁
邮编：215500
QQ：287075957
想说的话：我钟爱于《口袋妖怪》，有意与我交流心得与请教我的请加我 QQ 或写信给我。

姓名：柳家豪　　昵称：我是谁的谁
性别：男　　年龄：21
拥有掌机：NDS、PSP
喜欢的游戏：《WE》、《口袋妖怪》
地址：江西省南昌市西湖区 192 号 601 室
邮编：330003
QQ：317760032
想说的话：天下玩友是一家，交流第一抽奖第二。

姓名：廖光绍　　昵称：柯皓
性别：男　　年龄：19
拥有掌机：小神游 SP
喜欢的游戏：《黄金太阳》、《塞尔达传说 小人帽》、《WE》、《超级大战争》
地址：广西南宁市二中工会理科 5 班
邮编：530000
QQ：550626501
想说的话：我坚信《掌机王 SP》是掌机玩家们互相认识的桥梁，而掌机则是我们沟通的纽带。（请加我Q的朋友注明“掌机王”。）



话梅杂志&

问题地带

大家有什么攻关或者硬件上的问题，都可发邮件到PGKING@263.net前来询问，我们会选择回答并刊登。发现《掌机王SP》上攻略中的错误也可以来信指出。

马修，展信好，问一下关于《激·战国无双》的技能问题，我的武将拿到了一把雷属性的武器，但并不是每一下攻击都有雷属性，而且打时只听到有电声但不见电光，怎么回事啊？还有，武器的属性里面的夜叉有什么用啊？有没有修罗属性的武器？

乐山 张泽

武器属性的发动和武将装备的技能有关，像武将技能属性一栏中大多数都是使某一套组合攻击具有属性效果。而只听到有电声但不见电光应该是武器等级和武将等级低的关系，不要急，华丽的属性效果肯定会有的。至于修罗属性，在本作中仍然存在，但不像PS2原作那样会改变图标。夜叉的作用是吸血。副将中，只要有“剑豪”或“剑圣”技能，那么主将在作战时的就有一定几率发动修罗属性攻击。发动时出先蓝色刀光，对于杂兵可以一击秒杀；对于武将也会按照比例扣血，队伍中“剑豪”、“剑圣”技能的副将越多，发动几率就越大。

我是用记忆棒来玩PSP版的《山脊赛车》的，可为什么比赛时没有音乐配乐只有赛车发动机的声音？

PSP版的《三国无双》中的无双模式下的武将在完成一场战斗后为何级别又降为一级？

clark

1．一般不会出现这种情况，因为游戏开始前默认的不是不播放背景音乐，你可以选自己喜欢的歌曲当背景音乐。所以应该是由于你下载了RIP过的ISO，即去掉了音乐文件来减少ISO的容量大小。

2.本作中的系统设定就是如此，副将的等级是不会保留的，只能在每场战役中重头开始重新锻炼。

最近我玩GBA的《牧场物语》，突然发现一件奇怪的事情。虽然我积攒了足够的金钱和建材，但木工大叔突然生气了，不肯帮我增筑房间了。请问我怎么办啊？

长沙李晨

这是你平时没有好好培养与其他村民的好感的结果。赶紧多多送礼给木工，等到了秋天以后，当木工好感超过200时便会发生木工的心情恢复的事件，之后他便会开始重新帮你增筑小屋了。

活活，收到此信不会觉得奇怪吧。这信纸就是这么有质感。我有几个问题想问。

1.NDS运行GBA游戏的时间会和GBASP一样长吗？

2.火线烧录卡二代烧录的NDS游戏在NDS上运行需要什么条件？

做DS梦的BUNNY

竟然用餐巾纸做信……（寒）

1．NDS运行GBA游戏的时间应该比GBASP多。毕竟NDS运行GBA游戏只占用一个屏幕。

2.现在大部分的GBA烧录卡都可用单卡模式烧NDS的ROM，在NDS上运行。不过都需要用软件“LOADME”转换一下你要烧录的游戏，且只能烧一个游戏。火线烧录卡二代也是可以的。

我喜欢玩多人同乐的游戏，但是身边又找不到什么朋友一起玩，所以对NDS的Wi-Fi联网对战很感兴趣。我平时比较喜欢玩日式游戏，不知目前有多少日版NDS游戏对应Wi-Fi网络对战？

江苏 景峰

话梅杂志&3DM-SMV

到目前为止，对应Wi-Fi的日版游戏一共有4款，分别是《欢迎来到动物之森》、《马里奥赛车DS》、《失落的魔法》以及发售不久的《死神BLEACH DS 驰骋苍天的命运》，涵盖的范围不仅包括RAC、FTG这样传统的多人同乐游戏，同时还有AVG、A·RPG等一般只能单机来玩的游戏。今后，NDS上对应Wi-Fi的游戏将会越来越多，到时候你就完全不用担心找不到对手了。

最近在网上下载了《铸剑物语3》，我把他烧进EZ里。开始玩得很不错，由于容量增大到256M，所以人物，环境，画面都有很大的提高，真是不容错过的大作。但是当我打到铸剑屋时，不论怎么也存不起档，无论开关多少次机都一样。不知能否给我个答案啊。（本人猜测那可能是试玩的ROM……）

林毅

你说的《铸剑物语3》应该是《铸剑物语 初始之石》吧。这个游戏的ROM用卡带是会出现不能存档的情况的。需要打上补丁，真想玩的话可以去网上搜索一下补丁的下载。

请问PSP的MPH系统模拟程序能让1.5系统玩2.0或2.5系统才能玩的盘吗？这对我很重要，请你们一定回答我啊！

短信平台：136xxxx2003

以目前MPH最新版1.37u5来看，还不能实现运行2.0或2.5系统的UMD游戏，它只是实现了2.0或2.5的上网、播放AVC影像等主要功能，也许以后的版本会实现运行游戏的功能。

小编们好：

我有个问题，iDS刷了机以后就等于变成NDS了是吧，那还可以变回来吗？还有一个很菜的问题，那就是什么是刷机啊？（汗）怎么刷啊？（再汗）

139xxxx2201

没错，iDS刷机后就等于变成了NDS了，不能再玩Z版中文行货游戏，而且，以目前的刷机软件，刷过之后就不能刷回iDS，当然，这并不代表以后也变不回来，只要出现了iDS固件的Flashme刷机软件，还是可以变回来的，所以要期待软件的更新了。至于什么是刷机，就是通过一种叫“Flashme”的软件刷新NDS的系统固件，去除验证，然后就可以运行烧录卡上的游戏。具体的刷机过程可以参看《掌机王SP》19辑125页的相关内容。

购买PSP后买了一张1G的记忆卡，当即下载了两个游戏，但忘看记忆卡容量。我下载了一个《天地之门》，上面写着448KB，还有一个《火爆狂飙 传奇》，写的是160MB，剩余68MB。我不是很清楚换算关系，请问该记忆卡是否为1G，我是否被BOSS骗了？

成都 杜晓宇

杜玩友说的“记忆卡”应该是记忆棒吧。你所下的《天地之门》这个游戏，上面如果显示是448KB，就可以肯定那只是游戏的记录存档大小，而不是游戏本身容量大小。《天地之门》游戏容量本身就已经超过了1G，只有经过RIP的版本才能使用1G的记忆棒玩。另外你所说的160MB的《火爆狂飙 传奇》就可能是经过RIP的欧版，因为未经过RIP的《火爆狂飙 传奇》有400多MB。查看记忆棒容量的方法很简单，使用USB线把PSP连接电脑就能看清楚了。其中的换算关系很简单，1024KB=1M、1024M=1G。

1.GBM可以用GBA SP的烧录线吗？能用GBA SP的记忆棒吗？

2.GBM的按键胶皮用坏后能买到吗？

3.GBM有没有像GBA SP放大镜、扩音器之类的周边？

云南 杨海文

1.两样都不可以。

2.目前还没有办法买到专门的GBM替换胶皮，如果出现损坏，只能从旧的机器上取材或者自己动手做一个了。

3.目前还没有。

话梅杂志&3DM-SMV

中奖者的反馈

近期来信中，围绕“中奖”这一主题的“恐吓”信件不断。有扬言用推土机把办公室大楼铲平的；有威胁把“胧月疯狂购物却不付帐”的事件给捅出去的；(—v—)更有诅咒小编的PSP满是坏点的……不知道这算不算因爱生恨，反正小编们也豁出去了，所有人中奖机会均等，我们是不会屈服滴。

姓名：李睿敏　　年龄：17　　性别：男

奖品：PSP　　中奖辑数：8

地址：上海市黄浦区徽宁路620号206室

邮编：200011

电话：021－63685438

拥有掌机：GB、GBA、PSP

喜欢的游戏：所有

想说的话：谢谢！谢谢！谢谢！……

中奖感言： 我不会告诉你我踩过狗屎的（狗屎运！）

姓名：杨沁丰　　年龄：17　　性别：男

奖品：NDS　　中奖辑数：13

地址：贵阳市第十六中学高一（6）班

邮编：550002

电话：0851－5714385

拥有掌机：GBA、NDS

喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《恶魔城 晓月圆舞曲》

想说的话：来信的话，一律签收，要联系我哟。

中奖感言： 从来没有想过会中NDS，《掌机王SP》让我大吃一惊。感谢《掌机王SP》，感谢那位不知名的大哥抽到了我。

姓名：宫建成　　年龄：18　　性别：男

奖品：记忆棒　　中奖辑数：11

地址：哈尔滨市道外区十二中学一年（三）班

邮编：150050

QQ：312198974

拥有掌机：GBA

喜欢的游戏：《黄金太阳》、《恶魔城》、《火纹》

想说的话：沟通由游戏开始。

中奖感言： 看别人中奖，那只能醉人；看自己中奖，才能醉心。

姓名：张展玮　　年龄：17　　性别：男

奖品：记忆棒　　中奖辑数：12

地址：广西省贵港市平南镇罗冲桥

邮编：537300　　电话：0775－7862829

拥有掌机：GBA

喜欢的游戏：《恶魔城》、《机战》

想说的话：感谢《掌机王SP》以及抽中我的人，真是高兴得不知如何形容。

中奖感言： 突然的惊喜，使我感到十分地高兴。期待下一次抽中PSP啊！（幻想中）

姓名：甘磊　　年龄：22　　性别：男

奖品：记忆棒　　中奖辑数：12

地址：福建省南平市中山路90号704室

邮编：353000

电话：13799116974

拥有掌机：GBA SP

喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《机战》

想说的话：虽然我在外打工，但我会继续支持《掌机王SP》，希望下一次能中大奖。

姓名：张浚禹　　年龄：16　　性别：男

奖品：记忆棒　　中奖辑数：13

地址：广州市人民南路状元坊福来新街5号

邮编：510120　　电话：020－81911462

拥有掌机：GBC、GBA、GBA SP、NDS、PSP

喜欢的游戏：很多

想说的话：我长大后要收购任天堂和索尼等大型游戏公司。

中奖感言： 我很兴奋但是同时也很失望。为什么大奖不是我，但是我会继续支持《掌机王SP》。我老妈已经没有反对我买《掌机王SP》啦，哈哈！

姓名：丁振龙　　年龄：18　　性别：男

奖品：记忆棒　　中奖辑数：13

地址：吉林省延吉市延边二中1年（1）班

邮编：133000

电话：13314385707　QQ：3467300

Email：3467300@qq.com

拥有掌机：GBA、GBA SP、PSP

喜欢的游戏：《牧场物语》、《刀锋兄弟会》、《真·三国无双》

想说的话：许多故事有伤心的理由！

中奖感言： Lucky、lucky、lucky！Happy、happy、happy！

话梅杂志&3DM-SMV

大奖PSP名花有主！《掌机王SP》第31辑大奖揭晓 308名中奖者名单公布！

一等奖1名：SONY PSP掌机（豪华版）

佛山市　　郁耀明

二等奖1名：神游iQue DS双屏掌机

北京市　　胡云鹏

三等奖3名：全球同步上市的iQue micro

新乡市	孙月娇	楚雄市	白云
上海市	何玉龙		

四等奖3名：小神游SP

深圳市	莫锦清	平阴县	张明达
湖州市	邵作舟		

纪念奖300名：四款精美奖品随机抽取

厦门市	蔡晴磊	上海市	高伟雄	化州市	李政	天津市	欧阳凌	汕头市	魏泽鑫	北京市	余华春
泉州市	蔡伟	南宁市	葛靖	珠海市	李子云	佛山市	欧阳炫	上海市	魏之翼	宁波市	余力
南宁市	蔡旭	上海市	葛骏	天津市	李宗泽	百色市	潘豪	广州市	文冠豪	九江市	余荣鑫
桂林市	蔡云翔	上海市	葛鑫彦	南宁市	梁琛	佛山市	庞永波	柳州市	吴衡	十堰市	余亭
上海市	曹辰	亳州市	耿煦	南宁市	梁达君	武汉市	彭磊	郴州市	吴亮	广州市	余文俐
嘉兴市	曹宇佳	亳州市	宫孟琦	珠海市	梁家辉	汕头市	彭野	启东市	吴赛杰	韶关市	袁文强
漳州市	陈伯琪	昆明市	古昕	深圳市	梁璐	南宁市	蒲成诚	泰顺县	吴晟	南京市	詹年
临安市	陈豪	上海市	顾立君	梧州市	梁升杰	南陵县	钱广宇	上海市	吴文祥	镇江市	张俊
揭阳市	陈浩	上海市	顾瑞睿	顺德市	梁伟玲	海口市	钱晓翰	茂名市	吴亚晶	揭阳市	张俊超
中山市	陈家俊	天津市	顾维尧	石家庄市	梁鑫	富阳市	钱永宽	开封市	吴岩松	天津市	张乃昕
海口市	陈美珍	广州市	关军	广州市	梁旭坤	包头市	乔凤英	汕头市	吴泽平	靖江市	张盼
台山市	陈孟鸿	北京市	郭跃	上海市	梁彦	厦门市	邱蓝翔	珠海市	吴兆雄	南京市	张芹芹
乐清市	陈启豪	阳江市	何家文	珠海市	梁仲濠	舟山市	任召挺	南京市	伍达	湛江市	张思朗
罗定市	陈瑞绍	天津市	何佩忠	上海市	林斌杰	济南市	尚鹏龙	桂林市	伍文文	揭阳市	张维嘉
柳州市	陈仕锦	上海市	何悦	福州市	林石	江阴市	沈毅	汕头市	肖忠盛	石家庄市	张玮森
广州市	陈廷坤	西安市	贺勇杰	汕头市	林孝忠	无锡市	盛浩柱	中山市	谢浩明	重庆市	张文
郑州市	陈文	佛山市	洪文锋	上海市	刘繁	天津市	石斌	成都市	谢莽	昆明市	张文嘉
温岭市	陈文波	朝阳市	侯放	天津市	刘浩	重庆市	石雪颖	桂林市	谢执路	东莞市	张文杰
太原市	陈潇剑	襄樊市	侯杰	天津市	刘会超	大连市	司天明	嘉善县	徐成龙	贵阳市	张先琦
江门市	陈兴源	合肥市	胡望军	北京市	刘继华	长春市	司叙	太仓市	徐迪	无锡市	张煦
哈尔滨市	陈艳芬	梧州市	黄超	张家港市	刘建龙	上海市	宋春华	唐山市	徐国文	鞍山市	张钊
温州市	陈颖政	上海市	黄吉	昆明市	刘开宁	济南市	孙昊	常熟市	徐焕	上海市	张振
湛江市	陈佑尚	嘉善县	黄佳恒	大竹县	刘丽华	上海市	孙华	上海市	徐佳良	宜兴市	张正达
台山市	陈昱名	张家港市	黄韶	上海市	刘梦续	北京市	孙杰	合肥市	徐佳荣	上海市	张卓良
深圳市	陈源	湘潭市	黄敏	大连市	刘人溢	本溪市	孙守刚	杭州市	徐剑波	吉首市	张子寒
温州市	陈泽南	吴江市	黄伟东	昆明市	刘欣	唐山市	孙伟	合肥市	徐俊奇	广州市	赵景媛
成都市	陈章	南宁市	黄伟明	西安市	刘勇	南京市	孙文冲	北京市	徐蒲合延	西安市	赵丽萍
江门市	陈振锐	佛山市	黄颖源	北京市	刘征	海盐县	汤晓帆	沈阳市	徐修健	安庆市	赵彤
杭州市	陈振宇	西安市	黄子都	北海市	刘志斌	石家庄市	汪昭锐	嘉兴市	徐沂春	上海市	赵寅
湛江市	陈志文	佛山市	霍智波	南宁市	龙杰	郑州市	王柏强	厦门市	许佳颖	大连市	赵岳
大连市	啜国明	楚雄市	江海	封开县	卢润明	北京市	王博洋	武汉市	许凯维	长春市	赵梓旭
常熟市	崔佳伟	上海市	姜林	北海市	陆彦全	常熟市	王长河	福州市	许立	海宁市	郑超
肇庆市	戴伟彬	北京市	蒋杰	北京市	路铭	成都市	王陈	武汉市	许擎	温州市	郑西宁
成都市	邓维清	无锡市	蒋凌	北京市	吕佳埔	盐城市	王春	厦门市	许少文	桂林市	郑志勤
绍兴市	董车	瑞安市	金夏凌	包头市	吕巍	昆明市	王春香	深圳市	许晓杉	武汉市	智银圣
桂林市	董彦燮	武汉市	雷迅	宜兴市	栾杰	吉林市	王刚	上海市	宣扬	钟山县	钟成勤
上海市	范祥	东莞市	黎伟豪	荆门市	罗甫	南通市	王个一	上海市	严敏	绍兴市	钟烨
北京市	范泽萱	成都市	黎祥宇	南宁市	罗仁贤	北京市	王鹤磊	南宁市	颜建宁	大连市	周宏
昆明市	方正	天津市	李辰辉	佛山市	罗振宁	天津市	王建宏	诸暨市	杨斌锋	上海市	周磊
上海市	房飞	三明市	李成骥	杭州市	骆一堃	北京市	王锦鹏	南宁市	杨博	江门市	周龙庆
乌海市	费思超	开平市	李德胜	上海市	马佳	上海市	王凌云	青岛市	杨建	郑州市	周庆睿
昆明市	封赋	江门市	李浩富	盘锦市	马骏	合肥市	王龙	丹阳市	杨林	贵阳市	周洋
重庆市	封新	贵阳市	李虹	嘉兴市	毛家华	北京市	王梦仪	北京市	杨爽	泉州市	朱达龙
张家港市	冯伟	大同市	李锦宫	温州市	毛开达	泉州市	王明君	海口市	杨裕宁	玉林市	朱昊翔
珠海市	冯炜	武汉市	李磊	嘉兴市	毛遂	宝鸡市	王威力	上海市	姚昆	惠州市	朱明
长沙市	冯小龙	呼和浩特市	李璐	上海市	孟繁博	永康市	王维城	武汉市	姚锐	广州市	朱启泰
佛山市	冯子毅	濮阳市	李锐	武汉市	闵盛	北京市	王尧	汕头市	姚炎城	温州市	朱书锦
南宁市	甘代龙	成都市	李盛豪	无锡市	缪智文	盐城市	王悦	宁波市	叶勤	重庆市	朱文鑫
开封市	高磊	重庆市	李炜星	珠海市	欧嘉文	北京市	王震宇	哈尔滨市	殷善博	青岛市	祝涛
厦门市	高晴	天津市	李振男	南宁市	欧思仲	杭州市	韦俊川	成都市	余超	广州市	卓皓然

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931—4867606或发Email至pgking@263.net查询。

话梅杂志&3DM-SIV

掌机游戏综合发售表

2月下旬及3月上旬NDS和PSP上值得关注的作品非常多。将于2月23日在PSP上登场的《头文字D Street Stage》以及《怪兽王国 晶石召唤师》都是相当令人期待的作品。随着3月2日NDSL在日本的发售，同日NDS上亦有一系列热门游戏登场，其中最受玩家们期待的作品莫过于集结了众多知名制作人的"《圣剑传说》系列"最新作《圣剑传说DS 玛娜之子》了，届时想必会有不少玩家会将它与NDSL同时购入吧！

发售表阅读提示

1.本发售表信息从左到右依次为发售日、中文译名、发售厂商、游戏类型以及日/美元价格(中文名下方的是日/英文原名)。

2.红色字体为受瞩目游戏。

3.除任天堂的日版游戏外，所有日版游戏的价格都不含消费税。

GAMEBOY ADVANCE

2006年2月16日			
国夫君 热血收藏3 くにおくん热血コレクション3	Atlus	ACT	4800日元
2006年2月23日			
游戏王 对战怪兽2006 游戏王デュエルモンスターズEX2006	Konami	TAB	4980日元
2006年3月2日			
植木法则 神器炸裂！能力者之战 うえきの法则 神器炸裂！能力者バトル	Banpresto	ACT	4800日元
2006年3月3日			
斗牌传说"赤木" 从黑暗降临的天才 斗牌传说"アカギ" 暗に舞い降りた天才	CultureBrain	AVG	4800日元
2006年3月6日			
幻想传说 Tales of Phantasia	Namco	RPG	29.99美元
2006年3月23日			
蜡笔小新 呼唤传说 食玩都大冒险 クレヨンしんちゃん 传说を呼ぶ オマケの都ショックガーン！	Banpresto	ACT	4800日元
口袋棒球Dash パワポケダッシュ	Konami	SPG	4980日元
魔法老师涅吉 私人课程2 魔法先生ネギま！プライベートレッスン2 お邪魔しますぅ・パラサイトでチュ	MMV	AVG	4800日元
尤歌朵拉同盟 ユグドラ・ユニオン	Sting	S・RPG	4800日元

Nintendo DS

2006年2月16日			
问答小子 このクイズ野郎！！	Namco	ETC	4800日元
2006年2月23日			
随时随地围棋 AI围棋 いつでもどこでも できる围棋 AI围棋	MMV	TAB	3800日元
随时随地将棋 AI将棋 いつでもどこでも できる将棋 AI将棋	MMV	TAB	3800日元
壮志凌云 TOP GUN	Taito	STG	4800日元
安洁莉可 二重奏 アンジェリーク デュエット	Koei	SLG	4800日元
三国志DS 三国志DS	Koei	SLG	4800日元
2006年2月26日			
超级碧奇公主 Super Princess Peach	Nintendo	ACT	29.99美元

2006年2月28日			
FIFA Street 2 FIFA Street 2	EA	SPG	29.99美元
2006年3月2日			
圣剑传说DS 玛娜之子 圣剑传说DS チルドレン オブ マナ	Square Enix	A・RPG	4800日元
多拉A梦 野比太的恐龙2006 DS ドラえもん のび太の恐龙2006 DS	SEGA	RPG	4800日元
大航海时代Ⅳ 新航路 大航海时代IV ROTA NOVA	Koei	SLG	4800日元
瞬感连环方块 瞬感パズループ	Nintendo	PUZ	3800日元
纳尼亚年代记 第1章 狮子和魔女 ナルニア国物语 第1章 ライオンと魔女	D3 Publisher	RPG	4800日元
2006年3月9日			
天外魔境Ⅱ 天外魔境Ⅱ MANJI MARU	Hudson	RPG	4800日元
2006年3月16日			
破烂传奇 ガラクテイル	Koei	AVG	4800日元
我的战斗机 オレのせんとうき	Taito	SLG	4800日元
超剧场版Keroro军曹 演习！全员集合 超剧场版ケロロ军曹 演习だヨ！全员集合	Bandai	ACT	4800日元
2006年3月23日			
伊苏 战略版 イース ストラテジー	MMV	SLG	4800日元
料理妈妈 クッキングママ	Taito	ACT	4800日元
深黑迷宫 ディープラビリンス	InteractiveBrains	RPG	4800日元
信长的野望DS 信长の野望DS	Koei	SLG	4800日元
口袋妖怪突击队 ポケモンレンジャー	Pokemon	A・RPG	4800日元
怪物炸弹 モンスターボンバー	Taito	ACT	4800日元

PlayStation Portable

2006年2月16日			
泰格・吾兹 PGA巡回赛06 タイガー・ウッズ PGA TOUR 06	EA	SPG	4800日元
2006年2月20日			
拳击之夜3 Fight Night Round 3	EA	FTG	39.99美元
2006年2月23日			
头文字D Street Stage 头文字D Street Stage	SEGA	RAC	4800日元
大江户千两箱 大江户千两箱	Taito	ETC	4800日元
筋肉人 肌肉时代 キン肉マン マッスルジェネレーションズ	Bandai	FTG	4800日元
拳道 ギャンブル・コン・ファイト	Ertain	FTG	4800日元
幻想水浒传Ⅰ&Ⅱ 幻想水浒传Ⅰ&Ⅱ	Konami	RPG	4800日元
SIMPLE2500系列 携带版 Vol.3 随身推理 IT侦探：全68起事件簿 SIMPLE2500シリーズ ポータブル！！Vol.3 どこでも推理 IT探偵：全68の事件簿	D3 Publisher	AVG	2500日元
实录鬼嫁日记 实录鬼嫁日记 仕打ちに耐える夫の理不尽体验アドベンチャー	AQ Interative	AVG	4800日元
南梦宫博物馆 Vol.2 ナムコミュージアム Vol.2	Namco	ETC	3800日元
舞HIME 爆裂 风华学园激斗史 舞-HiME 爆裂！风华学园激斗史？！	Sunrise Interactive	FTG	5800日元
怪兽王国 晶石召唤师 モンスターキングダム ジュエルサモナー	SCEJ	RPG	4800日元
2006年2月28日			
FIFA Street 2 FIFA Street 2	EA	SPG	39.99美元

口袋光环 精彩内容导视

VOL.33

PSP新作集锦

收录影象：《女神侧身像 蕾那斯》、《英雄传说 卡卡布三部曲 海之槛歌》、《DJMAX 携带版》。

NDS新作集锦

收录影象：《失落的魔法》、《钢铁之羽》、《高达麻将》、《绝体绝命危险老爷子 DS》、《深黑迷宫》。

GBA新作集锦

收录影象：《口袋小狗》、《史诺德 2：假期》、《狗狗》。

劲作直击

——《生化危机 死亡寂静》

著名的惊悚题材游戏《生化危机》和NDS配合的效果如何，就让我们在影象中一探究竟。

热血最强

——《洛克人 EXE6》秒杀 BOSS 战术演示（下）

包括了上辑热血最强之外另 9 个 BOSS 的秒杀方法，大家好好欣赏吧。

话梅杂志&3DM-SMV

掌机游戏的乐趣
掌机玩家的论坛
PSP 最新的播放软件 PMP，画面可达到 UMD 的画质！
听说国外已经有破解 2.5 和 2.6 了？
重大新闻！ 2.0 以上版本的 XD 们有福了！
想让你心爱的小 P 看起来与众不同吗？还不快进来看看……
[扫盲]SC–SD 和 M3–SD 卡的介绍以及比较
关于 NDSL 的笑话
[UP TEAM]NDS《LOST IN BLUE》生存、冒险手册
NDS，GBA 软件列表
levelup.cn
天下玩友是一家

话梅 DM-SM

3月7日全国上市

精美赠品

游戏主题记事本

口袋光环 vol.34

口袋光环
精彩掌机影像，完全收录！

攻略预告

中原的霸者 三国将星传（PSP）
幻想水浒传I& II（PSP）
装甲核心 方程式前线 国际版（PSP）
三国志DS（NDS）
游戏王 世界冠军锦标赛2005（GBA）

特稿

“众乐乐”留下的历史印痕
——掌机联机通信及网络化发展简史

幸运大抽奖

时尚掌机等你拿

定价：12元
ISBN 7-88488-670-7
9 787884 886708 >

只要购买《掌机王SP》，就有机会获得最新时尚掌机，每期都有大奖送出，别错过

话梅杂志&3DM SMV